W
A
R
P.
ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ
CD4Sets
6,800yen(not including tax.)
NOW ON SALE

Video Phone
Exit
WARP presents
an Interactive Movie
SEGASATURN
SEGASATURN
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

SBACK!!

あの「デイトナ®USA」から1年半、
300km/hオーバーのマシンがさらにパワーアップして帰ってきた。

デイトナ® USAサーキットエディション™
'97年1月24日発売予定　5,800円【レース】

X BAND対応/対戦ケーブル対応

SEGASATURN
めーみそコネコネ
COMPILE
URL:http://www.compile.co.jp/
ぷよぷよ
SUN
© COMPILE 1997

いち！にっ！ぷよSUN！

ぷよぷよシリーズ最新作、早くもセガサターンで登場！

モードで選べる主人公3人！対戦で選べるキャラ15人！
太陽ぷよで相殺→反撃の大逆転をねらえ！
漫才デモと連鎖ボイスは、全キャラ録りおろし！
おなじみとことんぷよぷよも収録！

ぷよキャンペーン

初回限定特典
光るぷよSUNシール

購入特典 アンケートに答えてくれた方の中から抽選で毎月100名様にプレゼント!!（5月末日まで）
ぷよSUNウォッチ

'97年2月14日発売・希望小売価格4,800円（税別）

株式会社コンパイル
〒732 広島市南区京橋町1-7 アスティ・第一生命ビルディング
PHONE：082-263-6165（ユーザーテレフォン）

●エイズを知ろう
●エイズを防ごう
●エイズとつき合おう

その闘いに神のご加護などありはしない。
なぜなら…、主人公自身が世界を背負う神なのだから。
救済と破滅、その選択を一身に引き受ける者の
哀しくも誇りに満ちた人生を描く物語。
その第一章が、幕を開ける。

'97年春、大作登場。
RPGのあるべき姿が示される。

エイナス ファンタジー ストーリーズ

AnEarth Fantasy Stories

THE FIRST VOLUME

'97年3月末発売予定
予価5,800円（税別）

ゲームデザイナー 飯 淳・セガサターン・ソフト初登場
（代表作：エメラルドドラゴン、聖夜物語）

電撃文庫 エイナス ファンタジー ストーリーズ
3月10日発売 ——アヴァタークの魔剣——

SEGASATURN

天地無用！
登校無用（とうこうむよう）
アニラジ コレクション

初回限定特典
オリジナルドラマCDが同梱！！
「怒涛の恋愛育成パニック」
「魎呼VS阿重霞　ゲームソフト購入バトル」
「♪ゲーム作る者よっといで」
3話収録！

好評発売中だよ！

CD3枚組　価格8,800円（税別） ©AIC·PIONEER LDC,INC /XING 1996

初回特典
■購入者の方にオリジナルB2ポスタープレゼント
＊取扱全店で実施しているとは限りませんので、あらかじめご了承ください。
■天地無用！セル画を500名様にプレゼント
＊アンケートハガキをお送りいただいた方の中から、抽選で500名様にセル画をプレゼントいたします。
尚、発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。（2月末日必着）

STAFF
■アニメーション製作:AIC　■アニメーション製作協力:井上　博明（オニロ）
■製作スーパーバイザー:真木　太郎（パイオニアLDC）
■脚本:長井　仁（オルフェ）黒田　洋介（オルフェ）■音楽製作協力:関戸　雄一（パイオニアLDC）
■OP/EDテーマ曲（3曲）作詞:枯堂　夏子　作曲:藤原　いくろう

■「天地無用！登校無用」用サントラCD[価格2,800円（税別）]がパイオニアLDCより好評発売中！！

株式会社エクシングエンタテイメント事業部　〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。
ゲーム内容等に関するお問い合わせは一切お断り致します。

電撃SEGA EX
[3月号目次]
1997年3月1日発行

●表紙／イマジニア(EVE burst error)
●ロゴワーク／朝倉哲也
●表紙デザイン／グァバ盛岡
●表紙製版／松日楽俊次（大日本印刷）

CONTENTS

今年出会える話題の美少女たちが大集合！

特集 超・美少女主義2 ……P.36
EVE burst error／センチメンタルグラフティ
下級生／ルームメイト～井上涼子～／同級生2／エーベルージュ
瞳 Evolution／ときめきメモリアルSELECTION 藤崎詩織
フォトジェニック

特★報 話題独占！ 超速の期待作情報に注目!! ……P.26
バイオハザード／銀河お嬢様伝説ユナ3
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
サイバーボッツ／スーパーアドベンチャーロックマン

お役立ち確実徹底攻略 電撃式攻略のキモ ……P.65
ファイターズメガミックス／シャイニング ザ ホーリィアーク
エネミー・ゼロ／テラファンタスティカ／他

アーケード情報&攻略 アーケードソウル ……P.147
ストリートファイターIII／バーチャファイター3／他

期待の新作ソフトを紹介 バッチリ買いま情報 ……P.155
エイナス ファンタジーストーリーズ／ダイナマイト刑事
新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression／他

電撃だけの小説連載！
サクラ大戦前夜 …P.114
小説／あかほりさとる
監修・原案／レッドカンパニー

●『サクラ大戦』ファンの投稿&情報ページ
電撃サクラ隊 ……P.112
●じっくり攻略&耳より情報
オペレーションV バーチャロン …P.108

付録 天外魔境 第四の黙示録
話題の超大作RPGを付録でまとめて大攻略！
詳細データで完ぺきクリア!!

読みもの・他

電撃EXチャート……P.16
NEWS DIGEST……P.20
大プレゼント……P.24
SEGAWAVE Special……P.101
せがパピューン……P.125
今日もサワダは⇦P……P.134
おすすめ新作レビュー……P.136
ウラワザえもん&EXウラワザ情報局……P.139
アンケート／当選者発表……P.146
新作発売予定表……P.188

今号掲載のソフトがすべてわかるインデックスはP.13に➜

▲天地無用！ 登校無用 アニラジコレクション

▲エネミー・ゼロ

▲新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

●本誌中の略号

RPG	ロールプレイング
A・RPG	アクション・ロールプレイング
S・RPG	シミュレーション・ロールプレイング
FTG	格闘
ACT	アクション
SLG	シミュレーション
STG	シューティング
AVG	アドベンチャー
RCG	レーシング
SPT	スポーツ
PZL	パズル
ETC	その他

SEGA SATURN

でてくる RPG セガサターン

（入っちゃってます。）

なにになって？それはロープレ。セガサターンのロープレ。

（待ちに待ったから入っちゃいます。）

天外魔境 第四の黙示録

増えに増えたイベント1000以上！動きまくるアニメーション！とんでもない超々大作、遂に完成!!

©1997 HUDSON SOFT©1987,1997 RED

1月14日発売　6,800円

（生々しいから入っちゃいます。）

エアーズ アドベンチャー

欲望のままに生々しく生きる主人公。斬首、狩り等、生々しい3D-CG。でもロマンティック。これは深い。

© GAME STUDIO.©TOYS PRESS. ©MAY MUSIC.1996

好評発売中　5,800円

（人間くさいから入っちゃいます。）

テラ ファンタスティカ

国家レベルで繰り広げられる壮大な歴史絵巻。歴史を変えるのは人間だ。重厚シナリオが熱い！

© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

好評発売中　5,800円

（コワイイから入っちゃいます。）

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

怖くて可愛い＝コワイイやつらが闇でうごめくホーンデッド・ハウス感覚RPG。鳥肌が立つゾッ！

©SONIC 1996
Licensed by SEGA ENTERPRISES,LTD.

好評発売中　5,800円

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●「R.P.G.」は（株）バンダイの登録商標です。●表示価格は、消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12　お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（祝祭日除く）

今月掲載のゲームがひとめでわかる

スーパーインデックス

SUPER INDEX

これから発売されるゲーム

●特報

バイオハザード …… P.26
銀河お嬢様伝説ユナ3 …… P.28
真説サムライスピリッツ　武士道烈伝 …… P.32
サイバーボッツ …… P.34
X2（エックスツー） …… P.35
スーパーアドベンチャーロックマン …… P.35

●特集　超・美少女主義2

センチメンタルグラフティ …… P.44
下級生 …… P.48
同級生2 …… P.56
エーベルージュ …… P.58
瞳　Evolution（仮） …… P.60
ときめきメモリアルSELECTION　藤崎詩織 …… P.62
フォトジェニック …… P.63

●電撃サクラ隊

サクラ大戦 花組通信 …… P.112
サクラ大戦 花組対戦コラムス …… P.112

●バッチリ買いま情報

エイナス ファンタジーストーリーズ …… P.156
ディ・サード …… P.172
新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression …… P.174
機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者 …… P.176
重装機兵レイノス2 …… P.178
ADVANCED WORLD WAR　千年帝国の興亡 …… P.180
コマンド　アンド　コンカー …… P.181
ゲーム天国 …… P.182
わくわく7 …… P.183
ぷよぷよSUN …… P.184
超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか …… P.185
ふしぎの国のアンジェリーク …… P.185
新海底軍艦～鋼鉄の孤独～ …… P.186
蒼穹紅蓮隊 …… P.186
スカルファング～空牙外伝～ …… P.186
逆鱗弾 …… P.186
アドヴァンストV.G. …… P.187
スペースジャム …… P.187
NBA JAMエクストリーム …… P.187

1月21日～2月20日に発売されるゲーム

●特集　超・美少女主義2

ＥＶＥ　burst error …… P.38
ルームメイト～井上涼子～ …… P.52

●バッチリ買いま情報

ダイナマイト刑事 …… P.160
デイトナUSA Circuit Edition …… P.164
トゥームレイダース …… P.168

これまでに発売されたゲーム

●電撃式攻略のキモ

ファイターズメガミックス …… P.66、137、142
シャイニング　ザ　ホーリィアーク …… P.78
エネミー・ゼロ …… P.84、136
テラファンタスティカ …… P.88
機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者 …… P.92、136
天地無用！　登校無用 アニラジコレクション …… P.96、137

●オペレーションVバーチャロン

電脳戦機バーチャロン（含FOR SEGA NET） …… P.108、140

●電撃サクラ隊

サクラ大戦 …… P.112

●おすすめ新作レビュー

大運動会 …… P.137
もうぢや …… P.137
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 …… P.137
天外魔境　第四の黙示録 …… P.137、付録

●ＥＸウラワザ情報局

バーチャコップ2 …… P.141、142
タクティクスオウガ …… P.143
ストリートファイターZERO2 …… P.143
セクシーパロディウス …… P.143
戦国ブレード …… P.143
サンダーフォース　ゴールドパック2 …… P.143
エターナルメロディ …… P.143
バーチャファイター …… P.143
バーチャファイターキッズ …… P.143
バーチャファイター2 …… P.143

アーケードゲーム

●アーケードソウル

ストリートファイターIII ニュージェネレーション …… P.148
Ｇダライアス …… P.149
ソニックウイングス リミテッド …… P.149
ティンクルスター　スプライツ …… P.149
セカンド　アース　グラティア …… P.149
スカッドレース …… P.150
リアルバウト餓狼伝説スペシャル …… P.150
ブレイカーズ …… P.151
清水市代女流四冠王監修　女流将棋教室（社）日本将棋連盟協力 …… P.151
ジャンジャン　パラダイス …… P.151
ぷよぷよSUN …… P.151
ヘヴンズゲート …… P.151
羅媚斗 …… P.151
セガスキー　スーパーG …… P.151
パズルボブル3 …… P.151
バーチャファイター3 …… P.152

●五十音順索引

ア

①アドヴァンストV.G. …… P.187
②ADVANCED WORLD WAR　千年帝国の興亡 …… P.180
③EVE burst error …… P.38
④エイナスファンタジーストーリーズ …… P.156
⑤エーベルージュ …… P.58
⑥エターナルメロディ …… P.143
⑦X2（エックスツー） …… P.35
⑧NBA JAMエクストリーム …… P.187
⑨エネミー・ゼロ …… P.84、136

カ

⑩下級生 …… P.48
⑪機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者 …… P.92、136
⑫機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者 …… P.176
⑬銀河お嬢様伝説ユナ3 …… P.28
⑭ゲーム天国 …… P.182
⑮逆鱗弾 …… P.186
⑯コマンド　アンド　コンカー …… P.181

サ

⑰サイバーボッツ …… P.34
⑱ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 …… P.137
⑲サクラ大戦 …… P.112
⑳サクラ大戦 花組対戦コラムス …… P.112
㉑サクラ大戦 花組通信 …… P.112
㉒サンダーフォース　ゴールドパック2 …… P.143
㉓Gダライアス …… P.149
㉔清水市代女流四冠王監修　女流将棋教室（社）日本将棋連盟協力 …… P.151
㉕シャイニング　ザ　ホーリィアーク …… P.78
㉖ジャンジャン　パラダイス …… P.151
㉗重装機兵レイノス2 …… P.178
㉘新海底軍艦～鋼鉄の孤独～ …… P.186
㉙新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression …… P.174
㉚真説サムライスピリッツ　武士道烈伝 …… P.32
㉛スーパーアドベンチャーロックマン …… P.35
㉜スカッドレース …… P.150
㉝スカルファング～空牙外伝～ …… P.186
㉞ストリートファイターIII ニュージェネレーション …… P.148
㉟ストリートファイターZERO2 …… P.143
㊱スペースジャム …… P.187
㊲セガスキー　スーパーG …… P.151
㊳セカンド　アース　グラティア …… P.149
㊴セクシーパロディウス …… P.143
㊵戦国ブレード …… P.143
㊶センチメンタルグラフティ …… P.44
㊷蒼穹紅蓮隊 …… P.186
㊸ソニックウイングス　リミテッド …… P.149

タ

㊹大運動会 …… P.137
㊺ダイナマイト刑事 …… P.160
㊻タクティクスオウガ …… P.143
㊼超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか …… P.185
㊽ディ・サード …… P.172
㊾デイトナUSA　Circuit Edition …… P.164
㊿ティンクルスター　スプライツ …… P.149
(51)テラファンタスティカ …… P.88
(52)天外魔境　第四の黙示録 …… P.137、付録
(53)天地無用！ 登校無用　アニラジコレクション …… P.96、137
(54)電脳戦機バーチャロン（含FOR SEGANET） …… P.108、140
(55)同級生2 …… P.56
(56)トゥームレイダース …… P.168
(57)ときめきメモリアルSELECTION　藤崎詩織 …… P.62

ハ

(58)バーチャコップ2 …… P.141、142
(59)バーチャファイター …… P.143
(60)バーチャファイター2 …… P.143
(61)バーチャファイター3 …… P.152
(62)バーチャファイターキッズ …… P.143
(63)バイオハザード …… P.26
(64)パズルボブル3 …… P.151
(65)瞳　Evolution（仮） …… P.60
(66)ファイターズメガミックス …… P.66、137、142
(67)フォトジェニック …… P.63
(68)ふしぎの国のアンジェリーク …… P.185
(69)ぷよぷよSUN（アーケード） …… P.151
(70)ぷよぷよSUN（サターン） …… P.184
(71)ブレイカーズ …… P.151
(72)ヘヴンズゲート …… P.151

マ

(73)もうぢや …… P.137

ラ

(74)羅媚斗 …… P.151
(75)リアルバウト餓狼伝説スペシャル …… P.150
(76)ルームメイト～井上涼子～ …… P.52
(77)わくわく7 …… P.183

セガ コンシューマ事業部長

岡村秀樹さんの場合

サターン陣営のキーマンに話しを聞こうというわけで始まったのが、このコーナー。第1回めのゲストは、セガのコンシューマ事業部長　岡村秀樹さん。サターン販売全体の舵取りを握る最重要人物だ。

——まず始めに、年末商戦を含めたサターンの現状についてお聞きしたいのですが。

岡村：(昨年の)11月21日からキャンペーンを始めて、おかげさまで、始まった瞬間は平常週の5倍ぐらい出荷できました。その後も週ごとに上げてますから、だいたい平常週の7〜8倍のペースで出ています。このままいけば、今年度末(3月まで)で累計500万台のものから、サードパーティさんのものまで2月ぐらいに発表できるかと。

——"500万"という数字は、コアな層ばかりではなく、ライトなユーザーまで取り込まないと届かない数字だと思うのですが……。

岡村：500万台以降は、特に重要になってくるでしょう。ライトなユーザーを取り込むためには、幅広いまで成長してきたと思うんです。ですから、そういうソフトをきっちりと売っている流通というものが疲弊するようなことではいけない。単に自分のところのソフトが売れればいいというのではなく、マーケット全体を広げるチャンネルのひとつとしてコンビニ流通に参入する。それが、当社のプラットホーマーとしての役目、責任だと思っています。

年度末までに500万台というのはオンスケジュールで行くと思います。

というのは、オンスケジュールで行けると思います。

まぁ、2月は時期的に全然売れないものですから、この年末年始商戦と、3月中旬以降の春先商戦での実績で、"500"ということになるでしょうね。

——年末年始商戦が一段落した現在、春先に向けての作戦が重要になってきそうですね？

岡村：キラータイトルも用意できると思います。当社ラインナップを組まなくてはならない。RPGを始めとする、従来のセガにはないものを求めてエントリーしてくるユーザーも満足させなければ、と思っています。また、ネットワークなどサターンの可能性を広げるものにもチャレンジしていきたいですね。サターンなら、いろんな楽しみ方ができるんだということもしっかりやろうと思ってます。

——幅を広げるという意味では、デジキューブさんに参入。コンビニ流通も本格的にスタートしました。

岡村：コンビニの商品は、常に"最高の効率"が求められます。つまり、売れないものは置けないわけです。でも、いぶし銀でいいソフトなんだけど、ジャンルが限られているから、15万本しか売れないっていうソフトもありますよね。回転率は良くないけど、そういうソフトがあるからこそ、ゲーム業界がここ

——幅広い層への浸透を狙うという意味では、今年もますますTVCMが重要になってきそうですね。

岡村：今年も、うちはフラッシュインパクト重視でいきます。そのとき、どれだけ目に焼き付くかということですね。セガールとアンソニーのときも、5千円キャッシュバックのときもそうでしたが。

——来年度の戦略目標はどうなりますか？

岡村：500万台の後は800万台。前から変わってませんよ。とにかくクリエイティビティのあるソフトでユーザーを増やしていくということですね。

岡村秀樹プロフィール

(株)セガ・エンタープライゼス国内コンシューマ事業本部サターン事業部部長。サターン全体の販売戦略を統括している、いわばサターンの"顔"だ。

◆コンビニでの販売

セガは、コンビニ流通をライトユーザーを含めた市場拡大のための販売経路と考えているようだ。たとえば、ゲームショップには入りづらい人でも、コンビニならば気兼ねなくソフトを買える。実際に、コンビニ販売となるソフトの選択基準も、ライト層へのアピールが基準となっているようだ。

▲コアなユーザー以外にも強烈にアピールした『EO』

◆印象を重視したサターンCM展開

イメージを前面に出したPSのCMに比べると、サターンのCMはインパクトを重視したものが多い。ゲーム画面をたくさん使い、ストレートにゲーム内容が伝わってくる。どちらかといえば、ダイレクトに購買意欲を刺激するタイプのCM展開だ。

◀「結果」に結びつくCMを「狙って」作ってきた。

DENGEKI EX CHART 電撃EXチャート

11/18⇨12/15

前評判チャートでも好順位ではなかった『ルナ～』が発売されてみると大ヒット！　年末商戦前の停滞した市場はダークホース『ルナ～』の登場で、にわかに活気づいた！

サターンソフトTOP SALES 15

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	-	初	電脳戦機バーチャロン	セガ	18,311	1	1	5,800円	96/11/29	FTG
2	-	初	バーチャコップ2	セガ	13,457	2	1	5,800円	96/11/22	STG
3	-	初	エネミー・ゼロ	ワープ	12,852	3	1	6,800円	96/12/13	AVG
4	-	初	機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者	バンダイ	7,968	4	1	4,800円	96/12/06	STG
5	-	初	銀河英雄伝説	徳間書店	3,377	5	1	5,800円	96/12/06	SLG
6	-	初	ビクトリーゴール WORLDWIDE EDITION	セガ	2,845	6	1	5,800円	96/11/29	SPT
7	-	初	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	2,378	7	1	5,800円	96/12/13	SLG
8	-	初	探偵 神宮寺三郎 未完のルポ	データイースト	1,495	8	1	5,800円	96/11/29	AVG
9	-	初	ステークスウィナー　G1完全制覇への道	ザウルス	1,478	9	1	5,800円	96/12/06	SLG
10	1	⬇	ルナ　シルバースターストーリー	角川書店	1,367	1	2	6,800円	96/10/25	RPG
11	5	⬇	サクラ大戦	セガ	1,163	1	3	8,800円/6,800円	96/09/27	AVG+SLG
12	6	⬇	リグロードサーガ2	セガ	993	6	2	5,800円	96/11/08	RPG
13	-	初	太閤立志伝II	光栄	971	13	1	7,800円	96/11/29	S･RPG
14	-	初	スーパーパズルファイターIIX	カプコン	925	14	1	5,800円	96/12/06	PZL
15	-	初	メルティランサー～銀河少女警察2086～	イマジニア	874	15	1	8,800円	96/12/13	SLG

TOP15 Report

『電脳戦機バーチャロン』が堂々のトップ獲得！

96年の年末商戦・序盤戦にあたる今回のチャート。商戦期らしく、チャートインした15本中、12本が新作で占められランキングタイトルは一変した。また上位3本が10,000以上のポイントを獲得しており、全体の売り上げも大きく伸びていることがわかる。さて、こうした中トップを制したのは前評判も高かった『電脳戦機バーチャロン』。20,000ポイントまであとわずかという圧倒的な売り上げで、2位以下を押さえ込んだ。自社のアーケードヒットゲームの移植版という、セガの王道的ヒットパターンではあるが、これだけの数字を見せつけられると妙に納得させられてしまう。

続く2位もセガのアーケード移植から『バーチャコップ2』が獲得。『～バーチャロン』と発売が近かったこともあり、2位に甘んじているが出足は好調だ。そして3位の『エネミー・ゼロ』だが、発売後わずか3日間の集計にも関わらず、10,000ポイントを超える売り上げを達成しているのに注目したい。本格的インタラクティブ・ムービーに対するユーザーの期待のあらわれだったのだろう。

←予想通りの大ヒットとなったトップの『電脳戦機バーチャロン』。

←発売後3日間だけの集計でも1万ポイントを超えた『エネミー・ゼロ』。

サターンソフトの販売動向

数多くのヒット作に恵まれ、年末商戦序盤の売り上げはうなぎ登り！

前回の集計最終週には、5,000ポイント台まで落ち込んだサターンソフトの売り上げ。しかし、今回は第1週目から10,000ポイントを超える形でスタートし、最終週の12/9週には28,000ポイント近くにまで膨れ上がっている。年間を通して一番ソフトの売れる年末商戦にふさわしい盛り上がり方だ。

こうした売り上げアップの背景には、もちろん『電脳戦機バーチャロン』『バーチャコップ2』『エネミー・ゼロ』といったヒットソフトに恵まれたことがあるが、通常期の市場と違うのは、ソフト全体の売り上げがこうしたヒットソフトだけに頼っていない点。右の2つのグラフを比べてみるとよくわかると思うが、今回の集計期間中は主要ソフトの売り上げが低下しても、ソフト全体の売り上げは増加している。つまりはヒットソフト以外の数多くのリリースタイトルも、それぞれが売り上げを伸ばしていたということだ。

このように96年の年末商戦を絶好調で迎えたサターン市場。この後の期間も今回並みの好調が続くのか、非常に期待がもてる。次回はハードの売り上げなども含めて年末商戦期のサターン市場を総括してみたい。

アーケードゲームTOP SALES 10

▶ソフトウェア（基盤）部門

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	ジャンル
1	-	初	デッド オア アライブ	テクモ	7.32	1	1	FTG
2	-	初	ライデンファイターズ	セイブ開発	6.83	2	1	STG
3	1	↓	サムライスピリッツ—天草降臨	SNK	6.81	1	2	FTG
4	4	→	ギャロップレーサー	テクモ	6.79	4	2	RCG
5	3	↓	子育てクイズマイエンジェル	ナムコ	6.00	1	5	ETC
6	-	↑	バーチャストライカー	セガ	5.87	6	6	SPT
7	-	初	パズルボブル3	タイトー	5.83	7	1	PZL
8	5	↓	ステークスウィナー2	ザウルス/SNK	5.80	4	3	ETC
9	2	↓	XメンVSストリートファイター	カプコン	5.77	1	3	FTG
10	8	↓	ダイナマイトベースボール	セガ	5.52	5	4	SPT

▶完成品（筐体一体型）部門

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	ジャンル
1	-	初	東京ウォーズ	ナムコ	8.13	1	1	FTG
2	1	↓	バーチャファイター3	セガ	8.08	1	3	FTG
3	3	→	セガツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ	7.23	3	2	RCG
4	2	↓	アルペンサーファー	ナムコ	6.81	1	5	SPT
5	4	↓	ウェーブランナー	セガ	6.67	4	2	SPT
6	8	↑	電脳戦機バーチャロン	セガ	6.46	2	8	FTG
7	6	↓	アクアジェット	ナムコ	6.18	6	2	RCG
8	5	↓	プロップサイクル	ナムコ	6.06	3	5	ETC
9	9	→	バーチャコップ2	セガ	5.80	5	8	STG
10	-	↑	ガンブレードNY	セガ	5.59	1	7	STG

今回はソフトウェア、完成品の両部門ともトップソフトが変わるという、珍しい結果になった。まずソフトウェア部門だが、トップは『デッド オア アライブ』が獲得。『ギャロップレーサー』そして本作と、このところテクモは快調にヒットを飛ばしている。2位は、名作STG『雷電』シリーズの最新作『ライデンファイターズ』。次月以降も勢いを維持できるか、期待したいところ。

一方の完成品部門は、なんとあの『バーチャ3』の首位独走を打ち破るソフトが出現。初登場でトップに立ったその『東京ウォーズ』が次回もトップをキープするのか、今後の動きに注目！

←『バーチャ3』を抜いてトップに立った『東京ウォーズ』。

サターンソフト読者人気 TOP15

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	1	➡	サクラ大戦	セガ	4,215	1	3	8,800円/6,800円	96/09/27	SLG+AVG
2	3	⬆	NiGHTS	セガ	1,384	2	6	5,800円	96/07/05	ACT
3	2	⬇	バーチャファイター2	セガ	1,227	1	7	6,800円	95/12/01	FTG
4	7	⬆	ルナ　シルバースターストーリー	角川書店	1,058	4	2	6,800円	96/10/25	RPG
5	-	初	ファイターズメガミックス	セガ	938	5	1	5,800円	96/12/21	FTG
6	5	⬇	ストリートファイターZERO2	カプコン	915	2	4	5,800円	96/09/14	FTG
7	4	⬇	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ	745	1	5	6,800円	96/07/19	SLG
8	11	⬆	ヴァンパイアハンター	カプコン	684	5	7	6,800円	96/02/23	FTG
9	-	初	エネミー・ゼロ	ワープ	659	9	1	6,800円	96/12/13	AVG
10	-	初	バーチャコップ2	セガ	583	10	1	5,800円	96/11/22	STG
11	-	初	電脳戦機バーチャロン	セガ	541	11	1	5,800円	96/11/29	FTG
12	-	⬆	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	533	3	6	5,800円	95/12/29	RCG
13	10	⬇	同級生～if～	NECインターチャネル	519	5	4	7,800円	96/08/09	AVG
14	-	⬆	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	480	4	6	7,800円	96/03/28	FTG
15	9	⬇	エターナルメロディ	メディアワークス	437	7	3	5,800円	95/10/04	SLG

今回もトップは『サクラ大戦』。2位以下に大きく差をつけて独走態勢をとっている。こうなるとこの『サクラ～』の独走にストップをかけるのがどのソフトなのか、非常に楽しみなわけだが、やはり『ファイターズメガミックス』、『エネミー・ゼロ』、『電脳戦機バーチャロン』といった、今回新規にランキングされたタイトルが有望だろう。特に特に5位初登場の『ファイターズメガミックス』は、今回の売り上げチャートで上位に立った『電脳戦機バーチャロン』や『エネミー・ゼロ』をもしのぐ人気ぶり。次号でさらにランクアップするのは確実と思われる。

⬅早くもランクインした『ファイターズメガミックス』(5位)。

サターンへの移植希望ソフトTOP7

順位	前回	傾向	機種	ゲームタイトル	メーカー	ポイント
1	2	⬆	SFC他	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア	2,658
2	1	⬇	SFC	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	2,057
3	4	⬆	SFC他	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	2,011
4	3	⬇	PS	バイオハザードシリーズ	カプコン	1,528
5	5	➡	SFC他	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	882
6	7	⬆	—	ああっ女神さまっ	————	695
7	6	⬇	AC	サムライスピリッツ―天草降臨	SNK	583

『FF』と『DQ』、上位2本の順位がまたまた入れ替わった。今回は前回までの接戦ではなくなり、『FF』が一歩抜きん出ているのも見逃せないポイントだ。また2位の『DQ』に3位の『スーパーロボット大戦』シリーズが肉薄してきたことも注目しておきたい。

⬅2位『ドラクエ』との差はわずか。3位の『ロボット大戦』シリーズ。

サターンソフト前評判 TOP15

順位	前回	傾向	ゲームタイトル	メーカー	ポイント	最高位	登場数	定価(税別)	発売日	ジャンル
1	3	↑	天外魔境　第四の黙示録	ハドソン	2,051	1	3	5,800円	97/01/14	RPG
2	8	↑	下級生	エルフ	1,427	2	4	価格未定	発売日未定	AVG
3	12	↑	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	1,284	3	2	価格未定	春予定	AVG
4	9	↑	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	1,098	4	6	5,800円	96/12/31	FTG
5	-	初	センチメンタル・グラフティ	NECインターチャネル	1,029	5	1	価格未定	発売日未定	SLG
6	7	↑	バーチャファイター3	セガ	2,923	6	2	価格未定	発売日未定	FTG
7	14	↑	スレイヤーズ(仮)	角川書店	890	7	3	価格未定	春予定	S・RPG
8	-	初	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	ハドソン	825	8	1	6,800円	96/12/27	ETC
9	10	↑	ROOMMATE～井上涼子～	データム・ポリスター	752	9	2	5,800円	2月中旬予定	SLG
10	5	↓	同級生2	NECインターチャネル	705	5	4	価格未定	発売日未定	AVG
11	-	初	Xメンvsストリートファイター	カプコン	687	11	1	価格未定	夏予定	FTG
12	-	初	ラストブロンクス／東京番外地	セガ	651	12	1	価格未定	発売日未定	FTG
13	6	↓	グランディア	ゲームアーツ	614	6	2	価格未定	春予定	RPG
14	-	初	デイトナUSA～CIRCUIT EDITION	セガ	491	14	1	5,800円	97/01/24	RCG
15	-	初	Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX・翔	エクシング	423	15	1	5,800円	97/01/31	ACT

前回1位、2位だったタイトルが発売されてチャートから外れたため、トップには3位の『天外魔境　第四の黙示録』が上がってきた。そして2位には8位からジャンプアップの『下級生』、3位にはこれまた12位からジャンプアップの『新世紀エヴァンゲリオン～』という具合に、上位のラインナップは大きく様変わりしている。

このほか6本ある新規ランキングタイトルの中では、5位初登場の『センチメンタル・グラフティ』の勢いに注目したい。発売日未定なのにもかかわらず初登場でここまで順位を上げたのだから、読者の期待は相当大きいのだろう。

←トップに立った『天外魔境　第四の黙示録』。売り上げ結果にも期待。

読者アンケートから見るサターン事情

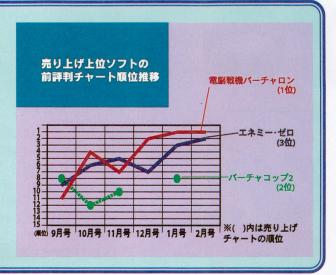
EX Readers Research

前評判では、意外に順位の伸びなかった『バーチャコップ2』

96年・年末商戦序盤の結果が出た今回のチャート。中でもビッグセールスを達成した上位3本について、前評判チャートの順位を追ってみた。

売り上げトップの『バーチャロン』は、ランクイン後順調に前人気を上げ、発売前の2号では連続でトップを獲得する勢い。ダントツの売り上げを達成したのもうなずける前評判だった。

3位の『エネミー・ゼロ』も状況は同じ。発売に向けて加速度的に期待を高めた様子がよく分かる。発売直後の爆発的な売れ行きも納得のいく人気ぶりだ。

これに対し売り上げ2位の『バーチャコップ2』は、意外にも地味な前評判が続いた。12月号では発売を目前にしてランク圏外に出たりもしている。ヒット作の続編ということもあり、前評判での順位はあまり上がらなかったのかもしれない。

SS-Phoenix

夢のTV電話がサターンで体験できる!?
ゲーム等との連携で新たな展開も

▲サターンを使ったTV電話の噂は、業界の中では以前から存在した。記者発表の当日は注目度の高さを反映してか、多くの人々が会場につめかけたのである。

昨年12月13日、セガ・エンタープライゼスと日本電信電話株式会社(以下、NTT)が、家庭用マルチメディアを中核とした映像通信の分野で業務提携する、との発表があった。サターンを使ったTV電話の開発・商品化が発表されたわけである。

現在、TV電話・TV会議などいくつかのシステムが販売されているわけだが、これらは企業などの事業主をターゲットとして想定されたシステムである。社内的な意志決定の迅速化、経費の効率化、情報の共有化などで需要自体は高まっているが、一般家庭への普及という側面を考えた場合、高コストと専門知識が不可欠ということが大きな課題となっていた。

しかし、さまざまな方面から多種の活用方法が検討される今、一般家庭への普及を求める声も大きくなりつつある。これはエンターテイメントの分野からだけではなく、例えば教育では教師と生徒の双方向通信講義、医療福祉面では在宅療養の現場と医師・ヘルパーを繋ぐものとして、といったものまで考えられる。そのような要望からもセガとNTTが業務提携し、ゲーム感覚の操作に一般家庭でも購入可能な価格でのTV電話の開発に着手したわけである。

記者会見の会場で注目されたのは、セガ・カリフォルニアからTV電話で参加した入交昭一郎氏だった。ISDNを使用したパソコン対応マルチメディア会議システム「フェニックス」を利用し、記者たちに語りかける入交氏は、サターンを使ったTV電話システムのイメージを鮮明にアピールした。サターンに装着しTV電話を実現するシステムの商品名も「SS-Phoenix(仮称)」とされており、示された商品イメージも現行パソコン対応「フェニツクス」に近しいものであった。

システムとしてはサターンにアダプターを挿入しカメラ、マイク、通信回線(モデム、TAの機能を内包)でTV電話として接続する。今までサターンで行われてきたマルチメディア展開の延長上に考えられているようで、ムービーカードやモデムと同様にサターンのオプション商品として捉えられているようである。価格も上記の位置づけと、一般家庭への普及という目的から3万円台に抑えられるとのことだ。発売は今夏に予定されているので、続報に期待したい。

SS-Phoenix [仮称]

▲簡単な操作と安価な投資で、TV電話を体験できることは一般普及に対して大きな武器となる。これにどのようなサービスが付加されてくるかも楽しみなところ。

◀毛塚敏郎氏

▼入交昭一郎氏

▲セガの毛塚氏、入交氏から対戦ゲーム等に関する具体名なども示されるか? とも期待されたが「ゲームのネットワークだけを想定しているわけでない」とのことだった。それでも通信型ゲーム等には、大きな期待がかけられる。

▲滑らかな映像と、電話以上の音声品質を実現できることで「新しい映像文化が花開く」と自信の発言。デモンストレーションの英会話実習も美しい仕上がりだった。

TIME ATTACK CONTEST

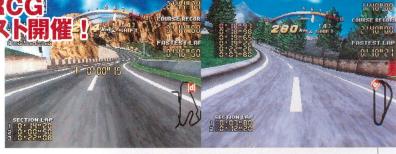
DAYTONA USA Circuit Edition

時速300キロのハイスピードRCG セガ公認のタイムアタックコンテスト開催！

アメリカのストックカーレースをモチーフにしたセガサターン用RCG『DAYTONA USA Circuit Edition』が、1月24日に発売される。セガはこの発売を記念して、公認のタイムアタックコンテストを開催することを決定。セガ系雑誌などを中心に、ユーザーから記録を募集する運びとなった。コンテストは新たに増えた2つを含めた5コースからいずれかを選択、その規定周回数におけるトータルタイムで競われる。プレイヤーカーは初期設定にある8台の中から選択し、ミッションはオートマチック、マニュアルのどちらでも自由となっている。それぞれのコースでのランキング上位3名にはセガからプレゼントが贈られる。1位にはデイトナオリジナルキャップとセガサターンモデム、2位にはデイトナオリジナルレースアンブレラと対戦ケーブル、3位にはデイトナ特製Tシャツとステッカーが用意されているとのこと。なお、コンテストの途中経過については、各雑誌に送られた記録を集計後、本誌でも随時紹介していく予定だ。腕に自信のある方は是非とも参加してもらいたい。

参考基準タイム

コース	コンテスト基準タイム(1周)	コンテスト設定周回数
1. スリーセブンスピードウェイ	17"80	8周
2. ダイナソーキャニオン	45"00	4周
3. シーサイドギャラクシー	1'40"00	2周
4. ナショナルパークスピードウェイ	34"00	6周
5. デザートシティ	45"00	4周

●募集期間●

'97年1月24日～'97年3月31日（当日消印有効）

●最終結果発表●

'97年4月～5月頃予定

●コンテスト内容●

5コース選択自由のフリータイムアタックバトル

●応募方法●

自分の走った結果を後方視点のリプレイモードにして録画したビデオと、タイムを明記した紙を同封の上、下記まで。

応募先 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃SEGA EX「DAYTONA T.A.」係

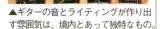
OHARAI-LIVE

「憂歌団」花園神社にて御祓いライブ決行する

12月13日の金曜日。東京・新宿の花園神社では、12月27日にバンダイから発売された『ゲゲゲの鬼太郎』のマスターロム（量産に入る元のCDロム）の御祓いが行われていた。

当日はTVシリーズのヒット祈願とアニメのオープニング＆エンディングを歌うブルースバンド「憂歌団」の奉納ライブも行われる、発売記念イベントであり、各方面から多くの記者たちが取材に訪れた。

「憂歌団」はCMソングなどでも人気を集めた個性派グループであり、御祈祷の後、花園神社の奉納殿に用意されたセットから音楽が流れ出すと、通りかかった人々も足を止めて歌に聴き入っていた。

▲ギターの音とライティングが作り出す雰囲気は、境内とあって独特なもの。

▲TVアニメの主題歌は、もう我々にもおなじみのものとなった。

DEAD OR ALIVE

人気格闘アクションのアジアNO.1を決定!?

ゲームセンターで好評稼働中の対戦格闘アクション『DEAD OR ALIVE』。"つかみ"という新概念を採用したことで対戦の面白味に広がりを持たせたこのゲーム、開発元のテクモははやくも『DEAD OR ALIVE』を使用したゲーム大会の展開を予定しているとのこと。また、こちらは未確認情報だが、国内での大会だけでなく海外、特にアジア圏のいくつかの国で大会を開催し、最終的に『DEAD OR ALIVE』の国際大会を展開するという構想も進んでいるらしい。どちらにせよ、日本国内でのゲーム大会は3～4月頃には開催される予定なので、参加を希望する方はこれからのテクモ情報に注目しておきたい。

▲女性キャラクターが多いこともこのゲームの魅力のひとつ。

▲海外制覇を狙うならぜひとも日本人キャラクターをマスターしたい。

▶"つかみ"を使いこなせるかが勝利へのカギとなる。

TOKIMEMO NEWS 1

『ときめきメモリアル』がアドベンチャーに…！

本編では語りきれなかったドラマの数々…

あの『ときめきメモリアル』に新シリーズが登場する。シリーズ最新作は『ドラマシリーズVol.1 虹色の青春』。なんと青春アドベンチャーゲームなのだ。主人公は虹野沙希ちゃん。『ときメモ』本編では語りきれなかった、デート部分にスポットを当てており、ストーリーは３年間の内の数日間出来事を掘り下げたものとなる。３話シリーズ構成で毎回違う『ときメモ』の登場人物の１人が、主人公として登場するこのシリーズ果たしてどんなストーリーが展開するのか？　続報を待て！

▲▶主人公の虹野さんはサッカー部のマネージャーという設定。果たしてどんなドラマが展開するのか？

『Vol.1』は虹野沙希ちゃん

▲夕暮れの街角で、彼女との甘－い会話が展開されるのだ。

Vol.1話『虹色の青春』の主人公は､｢運動部のアイドル｣虹野沙希ちゃん。高校２年生の彼女はサッカー部のマネージャー。面倒見が良く、困っている人を見ると放っておけない性格で、理想の男性は努力と根性のさわやかなスポーツマン。彼女とどんなストーリーが展開されるのか今から楽しみだ！

何度も楽しめるマルチプロセスストーリー

▲選んだ選択肢によって、話の展開が変わる。すべてのイベントを見たいよね。

基本的なシステムは登場する人物と会話を繰り返して情報を集め、物語を進めていくＡＶＧ。大きなストーリーの流れは１つだが、プレイヤーの取る行動によって、部分部分の展開が変わっていくマルチプロセスストーリーとなっている。すべてのイベントを体験するには何度ものプレイが必要となる。

新キャラクター秋穂みのりに注目!!

今回のドラマ初登場の“みのり”は高校一年生で、サッカー部のマネージャー。明るくてさばさばした現代っ子で、何でもずけずけ言ってしまうところが欠点であり魅力である。どのように物語に絡んでくるのか非常に楽しみだ。その他にも、実際に「コナミときめきティーン」として活躍中の栗林みえの登場にも注目だ。

会話もばっちり

『ときメモ』本編でおなじみの、３択のセリフ選択は健在。しかも今作ではより会話を重視した作品となっていて、なんと１回のデートで何回もの選択肢が登場するようになった。虹野さんとの、さまざまなパターンのデートがたのしめるぞ。

◀『ときメモ』と言えばこの３択。このゲームでは思う存分デートが楽しめるぞ

TOKIMEMO NEWS 2

ときめきメモリアルFANTASTIC Christmas in VELFARRE 歌やミニドラマに600名が酔いしれた

去る'96年12月21日、東京はヴェルファーレにて、『ときめきメモリアル ファンタスティック クリスマスinヴェルファーレ』が開催された。このイベントは一般からハガキにて参加者を募集し、約8,200通の中から抽選で選ばれた、600名の幸運な人が参加したクリスマス企画。当日は開場前から『ときメモ』ファンの行列ができていた。そして午後1時、華やかなオープニングと共にスタート。第1部では『ときめきメモリアル』の声優さん総出演の生ミニドラマ、『ちょっとときめきメモリアル』が演じられ会場は早くも大盛況であった。続く第2部は、スペシャルライブ。声優さんなど、総勢16名が繰り出す、華麗な歌と踊りはまさに圧巻。そしてそのままディスコタイムへ突入し、今度は会場一体となって踊りまくりボルテージは全開。ステージ上のコナミメイツと共にノリノリであった。楽しい歌と踊りの後は、休憩をはさんで、お待ちかねの第3部「Christmas PRESENT大抽選会」。こちらでは、声優さんからのさまざまなプレミアムグッズや、ときメモの景品が用意され、見事当たった人は声優さんから直接手渡しでもらえて大満足という感じであった。そしてクライマックスのＦＩＮＡＬ。全員そろって「サンタが町にやってくる」と「二人の時～forever～」の大合唱で幕をとじた。今回参加した600名には本当に素晴らしいクリスマスとなったが、今後もこのようなイベントに注目していきたい。

▲金月真美（藤崎詩織）さんは『もっと！モット！ときめき』など２曲を披露。

▲第１部の生ミニドラマではおなじみ声優さんの好演技が披露された。

▲大抽選会では声優さんならではのプレミアムグッズが手渡しされた！

TOKIMEMO NEWS 3

『ときメモ』映画化決定!! &藤崎詩織役を公募!!

『ときめきメモリアル』が今夏ついに映画になる！　あの内田由紀、安室奈美恵などが出演して話題となった「ぼくたちの映画」シリーズの第３弾として登場（制作／フジテレビ、配給／東映、監督／菅原浩志「That'sカンニング！」）。物語は男女高校生の入学から卒業までを描いた、恋と青春モノとなるようだ。そして映画化にあたり、主役の藤崎詩織役を大募集している。私こそはと思った人は応募要項を読んで、応募してみよう！

藤崎詩織オーディションのきまり……………………………

応募要項

●応募資格　12歳～18歳（'97年2月20日時点）の女性1名をオーディションにて選出。自薦他薦ともにＯＫ（他薦の場合、推薦者の住所、氏名、年齢、電話番号、応募者との関係を明記）。プロ、アマは問わない。
●応募方法　下記の書類と写真を同封の上、必ず郵送にて送付。
〒104　東京都中央区銀座3－2－17　東映（株）宣伝部「藤崎詩織」オーディション係
1. 履歴書…氏名、性別、年齢、住所、電話番号、職業（学校名）、家族構成、身長、体重を明記する
2. 写真…最近3ヶ月以内に撮影したもので、はっきりとわかるもの。顔のアップと全身のカラー写真、各1枚。
3. 応募動機…特に文字数に限りなし。※ 応募写真、写真等は返却できません。
●締め切り　'97年2月20日（木）必着
●審　　査　書類審査通過者のみ、2月28日までにご連絡いたします。
●お問い合わせ先　東映宣伝部　TEL03－3535－7193

TOKIMEMO NEWS 4

藤崎詩織1stアルバム「My Sweet Valentine」

デビューシングルの売れ行き絶好調な藤崎詩織のファーストアルバムがついに発売される。タイトルは「My Sweet Valentine」。発売日は２月14日のバレンタインデーで、価格は2,000円（税込）。このアルバムは「私の気持ちを伝えたい」をテーマに、シングルでおなじみ「教えてMr. Sky」「風と一緒に歩こう」や、「My Sweet Valentine」「シグナル」といったオリジナルの他、岡村孝子さんの「夢をあきらめないで」のカバー、金月真美さん作詞・作曲の「卒業アルバム」など全６曲＋カラオケ２曲が収録される予定。バレンタインデーに発売ということで、それに合わせたキャンペーンも期待できる。また「Shiori Mate」のホームページもまもなく開催される予定なのでこちらもチェックだ。
http://www.konami.co.jp/cp

電撃SEGA EX 読者 新年 大プレゼント

'97年を迎え、皆さんに感謝の気持ちを込めて大プレゼント！ ハードからソフト、そしてなかなか手に入らないプレミアムグッズまで、何でもそろっているのだ！

3名

▲いつも人気が高い、サターン本体をプレゼント。もし、まだ持っていない人がいたらチャンス！ すでに持っている人も2台めにどうぞ。

人気ソフトが当たる！

❷ 電脳戦機バーチャロン for SEGANET

3名

▲『電脳戦機バーチャロン』のソフトとメディアカードのセット。別途サターンモデムを購入の上、通信対戦をしよう。

❸ 天外魔境 第四の黙示録

3名

❹ テラファンタスティカ

5名

❺ ルームメイト ～井上涼子～

5名

❻ トゥームレイダース

5名

❼ 超銀河お嬢様伝説ユナREMIX

3名

❽ ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

3名

3名

❿ 天地無用！ 登校無用 アニラジコレクション

5名

協賛／セガ、ハドソン、データムポリスター、ビクターソフト、ＳＮＫ、ヴァージンインタラクティブエンタテインメント、エクシング、リバーヒルソフト、イマジニア、コナミ、ＤＡＺＺ、ＮＥＣインターチャネル、サンソフト、ＵＢＩソフト

応募方法

P.146に付いているハガキを切り取り、希望する商品番号を1つとアンケートの回答を記入の上、50円切手を貼って応募して下さい。締め切りは2月20日(当日消印有効)。当選者の発表は「電撃SEGA EX」5月号にて行います。

超プレミアムグッズ大放出!!

伝説のオウガバトル

'96年秋に発売された、おなじみ大作RPGの超プレミアムグッズ。特にサイン入り台本はファン必携だ！

19 サイン入り台本 1名

20 特製下敷き 3名

21 テレカ 3名

11 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ポスター 5名

▶ソフトの他に、こんなかっこいいポスターもあるぞ。

12 EVE burst error ポスター 5名

▲PC版からの移植のAVG。魅力的なお姉さまたちのポスターをプレゼントだ。

ときめきメモリアル

アルバム発売も決定した藤崎詩織ちゃん！ 彼女のデビューを記念してオリジナルグッズをキミにあげよう。

22 クリアファイル 3名

23 テレカ 1名

13 電撃文庫図書カード 5名

◀電撃文庫から2、000円分の図書カード。

15 m～君を伝えて～声優サイン入りポスター 3名

◀女の子と交換日記するSLG。ポスターはサイン入りだ。

14 コナミカレンダー1997 5名

▲『ときめきメモリアル』や『がんばれゴエモン』他、コナミキャラが勢ぞろいだ。

16 フォトジェニック下敷き 10名

▶期待の新感覚SLG。今月号のP.63でも紹介しているぞ。

17 ドラゴンマスターシルク テレカ 5名

◀超かわいい(!?)RPGのテレフォンカード。

エターナルメロディ

'96年大ヒットした『エタメロ』のグッズ。「RPGキャンペーン」でしか手に入らないマウスパッドは注目だぞ！

24 マウスパッド 10名

25 CD 5名

18 ストリートレーサー エクストラTシャツ 2名

◀「乱闘モード」での対戦では超熱くなれるRCG。このTシャツを着てさらに燃えよ。

タクティクスオウガ

これまた、オウガグッズをプレゼント。「タクティクス～」グッズでは、声優さんの「サイン色紙」もプレゼントするぞ。

26 サイン入り台本 1名

27 テレカ 5名

28 サイン色紙 2名

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。

特報 戦慄のサバイバルホラーがＳＳに!!

バイオ ハザード 移植決定!!

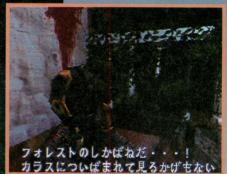
今春予定

迫り来るゾンビ、あふれ出る血しぶき……
映画のようなアングルで演出された
迫真の3D映像の数々が、SSで甦る。
心臓と目と耳をダイレクトに刺激する
このスリルとサスペンスに、
キミは耐えることができるだろうか？

◀さまざまなアングルから、ゾンビたちが襲う。まるで映画を見ているような迫力だ。

◀ゲームスタイルはＡＶＧ。各所で謎を解き、館で起きた惨劇の原因を探る。

惨劇の館へようこそ…

BIO HAZARD

●'97年春発売予定 ●5,800円（予） ●カプコン ●AVG

※写真はすべてＰＳ版のものです。

カプコン得意のアレンジ移植で『バイオ』はどう変わるのか!?

カプコンのSSへの移植モノといえば、注目されるのがどんな"アレンジ"が施されるかということ。そこでSS『バイオ』がどうなるか、編集部で予測してみた。

『バイオハザード』とはどんなゲームなのか?

ホラー映画の要素をふんだんに取り入れた3DAVG。巨大な洋館を舞台に、次々に襲いかかるゾンビを倒し、数々の謎を解いていく。プレイヤーに迫る"バイオハザード(生物的危機)"からの脱出が、ゲームの目的だ。

編集部予測 SS版『バイオ』はこうなる!?

●難易度が変えられるようになる?

ゲーム開始時に、クリスとジル、どちらのキャラを選択するかで、ゲームの難易度やイベントが違ってくるのが『バイオ』の特徴。SS版では、一歩進んで、各キャラごとにさらに細かく難易度を変えられるようになるとうれしいんだけど……。

▲PS版では、難易度の高いクリス固有のイベントを見るのに苦労した。

●カメラアングルの変更がある!?

このゲームでは、場面に応じてカメラアングルがオートで切り替わっていく。PS版では、場面ごとのアングルが固定されていたため、プレイしづらいことがあったのも事実。SS版では、カメラアングルを変更できるようになる!?

▲このようにゾンビで、プレイヤーキャラが見えないことがあったのだ。

●新コスチュームの追加は?

新コスチュームへの着替えや、究極兵器ロケットランチャーの出現など、ゲームクリア後のお楽しみ要素が、SS版でどうなるのかも気になるところ。もしかしたら、水着姿のジルが拝めたりして……!?

▲PS版では、クリア後にこんなコスチュームに着替えられた。

カプコン宣伝担当に聞く SS版『バイオ』の中身

――サターン版にはPS版とは違う何かがあるのでしょうか?

「流通経路が違います! っていうのは冗談です。現状ですとお答えできる部分が少ないのですが、内容的に劣ることはありません」

――現在の開発状況は何%?

「作業的には日々進んでいますが、パーセンテージ表示はちょっと難しいです」

――拡張RAMへの対応は?

「まだ未定です」

――気の早い話ですが…ってことは『バイオ2』も移植確定!?

「気が早すぎます(笑)。とりあえずは『1』に期待して下さい」

――SS版ということで残酷描写がパワーアップされることは?

「飛び散る鮮血! 飛び出る内蔵! 飛び出す眼球! とか。「あまりやりすぎるとホラーエンタテインメントというよりスプラッターものになってしまうので……。こだわっているのはあくまで"恐怖"です」

――ありがとうございました。

YUNA

銀河お嬢様伝説ユナ3

GALAXY FRAULEIN

～ライトニングエンジェル～

●発売日未定 ●価格未定 ●ハドソン ●SLG ●完成度15%

緊急特報

シリーズ最新作はSLGになって活躍するぞ!!

いよいよ本格始動!!

『REMIX』の記事でも解説してきたように、『銀河お嬢様伝説ユナ』は、PCエンジンにはじまりOVA、CDとマルチメディアに活躍を続けている人気作品。そのシリーズ最新作となるのが、SLG+AVGで進行する『ユナ3』だ。はたしてどんなゲームになるのか？ 最新画面&インタビューで大予想！

独占スクープ
『ユナ３』の最新開発画面 初公開!

開発中の『ユナ３』のSLG画面を独占公開！　左上の写真は、ユナが通う白丘台女子高等学校。下の写真の住宅街はユナの家の近所（画面左上に、神楽坂家と思われる家が見られる）。気になるのは、どちらも一部破壊されてしまっているところ。今回のストーリーでは、ネオ東京の街が謎の敵に占領されてしまうということで、戦いの舞台もユナの身近な場所がメインになるようだ。

このキャラが動きまくる!?

▲▶クォータービューのフィールドに、ユナと仲間たちのチビキャラが勢ぞろい。戦闘では、このキャラが動いて攻撃することになるらしいぞ。どんな攻撃が見られるのか？他にどんな場所があるのか？　興味はつきないのだ。

これが[銀河お嬢様伝説ユナ]シリーズだ!

『ユナ』は、シリーズすべてが順番につながっているので、前作を知っていれば、より楽しめる。ここでは、サターンで初めて『ユナ』を知った人のために、これまでのシリーズの流れを紹介。興味がある人はぜひプレイ＆鑑賞しておこう。

1 『ユナ1』(『REMIX』)

PCエンジンで登場したシリーズ第１作。これをサターンでリメイクした『REMIX』も発売中だ。闇の勢力から宇宙を守る光の救世主となったユナに、闇の女王に操られた暗黒お嬢様たちが襲いかかる！

2 『ユナ2～永遠のプリンセス～』

地球文明を滅ぼすために迫りくる巨大戦艦〝永遠のプリンセス号〟を止めるため、ユーリィをパートナーにユナが奮闘。ユナをライバル視する香坂エリカと、その親衛隊エリカ７も登場。PCエンジンのみだ。

3 『哀しみのセイレーン』

ユナのクラスに転校してきた美少女ミサキは、銀河連合の特殊捜査官だった。謎の人物フロイラインＤの策略により、ユナは危険人物として処刑されることになるが…?!　OVA第１弾。PC-FXでもゲーム化。

4 『深闇のフェアリィ』

OVA第２弾で現在、第１巻が発売中。機械を自由に操る謎の敵、妖機三姉妹がユナを狙って活動を開始。仲間たちも次々に襲われてゆく。これまでにないシリアスな展開に、期待の高まる作品だ。

5 『ユナ3』が登場！

原作者
明貴美加氏直撃!『ユナ3』の姿に迫る!

『ユナ３』が、これまでのシリーズと大きく違っている点は、“ゲーム性”を強く意識したSLGというジャンルになっていること。しかし、原作者の明貴美加氏は「SLGだから特別に変えよう、っていう意識はない」と語る。逆に、いかにこれまでの『ユナ』を変えることなくゲーム性を加味していくかが、最大の課題となっているようだ。そうして、練り上げられつつある『ユナ３』は、どんな形を目指すのか？　明貴氏へのインタビューを交じえつつ、その最終形をさぐってみよう！

◀シリーズの最新エピソードをゲームとして作るということで、アニメ作品のゲーム化とは違う意味を持つ。▼ＯＶＡと『ユナ３』開発の同時進行で、多忙な明貴氏。

CHARACTER
『ユナ』ファミリー全員集合だっ!

シリーズのキャラは全員出演

『ユナ』シリーズといえば、キャラクターがカワイイ女の子ばかりで、しかもシリーズを重ねるごとに仲間が増えていくことでも有名。「ユナ側には、これまでのシリーズのキャラが全員登場して仲間になります。それだけでも、30人以上になっちゃう」ＳＬＧだけに、たくさんのキャラが一緒に戦う、にぎやかなものになりそうだ。

▼▶「深闇のフェアリィ」からデザインが新しくなった、ユナのバトルスーツ。『ユナ３』でもこのデザインで登場する。

▲『ユナ１』で登場した人気キャラの１人、おっとりの詩織。

▲シリーズを重ねるごとに、ユナの仲間は増えてきた。

敵キャラはやっぱり女の子？

では、敵キャラは？　これまでのシリーズから考えれば、やっぱり美少女の新キャラが登場と予想されるが…？「それはまだ秘密。いい意味で、みんなの予想を裏切ることになると思いますから、そこは楽しみにしていてください」うーん、気になる。これまでにないタイプということか？

キャラクターの個性を魅せる演出を

▼キャラクターごとの攻撃方法が、どんな形で演出されるのか、楽しみだ。

今回紹介した画面では、マップ上にチビキャラが並んでいるが、このキャラのアクションパターンがかなり豊富になるらしい。「ＳＬＧステージ中でのイベントに、アニメを入れたりするとゲームの流れを阻害すると思うんですよ。この方がきっとカワイイし、今までと違うイメージも見せられるでしょう。アニメは、ストーリーのキモになる部分で使います」

STORY

OVAとのつながりは？

OVA『深闇のフェアリィ』の妖機三姉妹も登場

これまでのキャラといえば、気になるのが…。「現在進行中のOVAの新キャラ、妖機三姉妹も登場します。しかも、かなり重要な役まわりで。彼女たちに関しては、OVAもまだ完結していないんで詳しいことが言えないんですけど、『深闇のフェアリィ』を見ておけば、『ユナ3』の楽しみも倍増するとだけ言っておきます」これは要チェックだ！

▼▶『深闇のフェアリィ』でユナを狙う強敵、妖機三姉妹。右はVol.2のメインとなる次女の狂花。

豪華ゲストによるデザインもあり!

『ユナ』シリーズのでっかいお楽しみ要素の1つに、豪華ゲストスタッフによるキャラクターデザインがある。これまでにも、麻宮騎亜氏による闇の女王、氷のミドリ。藤島康介氏によるプリンセス・ミラージュ。カトキハジメ氏による、デビルフロイラインなど、重要な役割を持つキャラクターが登場している。「もちろん今回もありますよ。新たに参加してくれた方が3人。これもまだ発表できないんだけど、有名どころがそろってますから、期待しててください!!」 どんな人が参加するのか？ 続報を待つべし。

▼『ユナ2』で敵として登場したプリンセス・ミラージュのデザインは、『サクラ大戦』でおなじみ藤島康介氏。

前のシリーズを知らない人でもOK!

メディアをSSに移したことで、これまでのシリーズを知らない新たなユーザーも注目していると思われるが、そちらへの配慮は？

「『ユナ3』だけでも楽しめるように、これまでのストーリーのダイジェストを、冒頭に挿入する予定です」でも、できれば『REMIX』もやっておくのがオススメだぞ。

OVA『深闇のフェアリィ』との深い関係とは？

妖機三姉妹が出るということは、『ユナ3』のストーリーは『深闇のフェアリィ』と関係があるのだろうか？

「『ユナ』のテーマは、一貫して、誰とでも友だちになれるっていうことで、これは『ユナ3』でも変わらない。ただ、『深闇のフェアリィ』を見ると、そこのところで「あっ」と思わせる作りになってて、その部分が『ユナ3』へつながるようになっているんです」ファンだったら、やっぱりOVAも合わせて観ておいた方がよさそうだ。

◀ユナは、敵だった相手とも仲良くなれる魅力を持っている。

SYSTEM

ゲームとしての『ユナ』

ゲームの進行はSLGが中心に!

「AVG＋SLGって言ってきたけど、ゲーム全体の流れは、わりとノーマルなSLGになります。ビジュアルシーンで見せていく手法は、せっかくOVAもやってるんだし、あえてゲーム機でやる必要はないかと」

▼▶OVAとは違う、SLGならではのユナの戦いが見られるはず。

AVGの選択でストーリーが変化

では、AVG部分の役割は？

「ストーリー上、用意された結末は1つなんだけど、そこに到達するまでの道のりに選択の幅を持たせようと。そこが今、企画の一番のキモになってます。例えば、Aのルートだと弓岡かえでが仲間になるけど、Bだとミヅノヨウコっていうこともあるかも。あるキャラクターとの出会い方が変わってきたりね」マルチエンディングではないけど、繰り返しプレイしても楽しめるものになりそう。なかには、見つけにくい隠しルートもあるかもしれないぞ。

◀▼『REMIX』でも、選択によってシーンの展開が変わる場所が、いくつか用意されている。

「銀河お嬢様伝説ユナ」ファンブック情報

メディアワークスから発売予定の、コンプリートムック『銀河お嬢様伝説ユナ on animation 哀しみのセイレーン』のお知らせ。OVA第1弾『哀しみのセイレーン』を中心に、ビジュアル＆設定を大量掲載。また、明貴美加氏はもちろん、人気の声優陣、ゲストの麻宮騎亜、カトキハジメ、藤島康介各氏のコメントも収録。描き下ろしポスターもついて、まもなく発売だ！

特報 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

少しずつ、その全貌が明らかになってきたSNK初のRPG『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』。初めての紹介となる今回は、ゲームの概要に加えて、『サムスピ』シリーズの魅力であるキャラクターについて詳しく紹介しよう!!

●'97年発売予定 ●6,800円
●エス・エヌ・ケイ ●RPG ●完成度70%

伝説のサムライたちがここに集結！ 今度の『サムスピ』は本格RPGだ!!

対戦格闘ゲームとして今までに4作品が発表され、そのすべてが人気を博している『サムライスピリッツ』シリーズ。その最初の2作品、『サムライスピリッツ』と『真サムライスピリッツ』をベースにしたRPGが、この『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』だ。ストーリーは、その2作品がベース。しかし、今まで明らかにされていなかった謎や裏設定なども盛り込んでいる。戦闘シーンも『サムスピ』らしさが満載。怒りや鍔競り合いといった演出が施されている。SNK初のRPGとして期待を裏切らない出来になっていること間違いなしだ。

▲いろいろな場所で、さまざまなイベントが発生する。その数なんと200以上。遊郭や温泉でもイベントが起こる。

日本と世界、2つの章で構成されたシナリオに注目！

この『武士道烈伝』は、「邪天降臨之章」と「妖花慟哭之章」という2つのシナリオで構成されている。「邪天降臨之章」は日本、「妖花慟哭之章」は世界を舞台に物語が進んでいくぞ。

▲6人のキャラクターから主人公を選択、さらに2つのストーリーが用意されているなど、従来のRPGとは大きく異なったシステムが特徴的だ。

「妖花慟哭之章」は世界各地が舞台だ！

世界を舞台にした「妖花慟哭之章」。この章は、『真サムライスピリッツ』が元になっている。世界各地を舞台に、魔王アンブロジアの復活を企む羅将神ミヅキと闘いを繰り広げることになるこのストーリー。サターン版には、ネオジオCD版にはないオリジナルのアレンジが施される予定になっているぞ。

◀魔街道と呼ばれるワープホールには、不知火幻庵が登場。主人公たちに向かって襲いかかってくる。

▶パリやサンフランシスコといった大都市だけでなく、チャムチャムの故郷グリーンヘルも舞台に。

 ※イラスト：しろー大野
※画面は開発中のものです。
※画面はネオジオCD版のものです。

おなじみの『サムスピ』キャラが総出演！

『サムスピ』シリーズの人気の秘密といえば、登場するキャラクターたちが、とても魅力的であることだろう。もちろん、この『武士道烈伝』でも、覇王丸やナコルルといったおなじみのキャラクターが次々と登場してくるのだ。

ストーリーの開始時に、主人公として選択できるのは、覇王丸、ナコルル、ガルフォード、橘右京、牙神幻十郎、チャムチャムの6人。しかし、その6人以外のキャラクターたちも、パーティを組むキャラクターとして登場してくるぞ。

チャムチャム

▲ジャングル育ちのおてんば娘。秘石を取り戻すため、日本へ向かう。

牙神幻十郎

▲人斬りを生業とする鬼人。覇王丸と同様、天草を追いひとり旅にでる。

覇王丸

▲飽くなき前進を求める剣豪。強い奴と闘いたい、という欲求を満たすため、天草を追って旅立つ。天下無敵の熱血漢は、RPGでも健在だ。

ガルフォード

▲正義に燃える忍者。師匠である半蔵を助けるため、旅立ちを決意。

橘右京

▲薄命の剣士。究極の花を探し求めて魔界に踏み入ってしまう。

ナコルル

▲大地の声を聴く巫女。大自然を侵す魔界の力を絶つため江戸へ向かう。

超豪華なキャスティングにも注目!!

千葉麗子さん（チャムチャム役）

◀最近は、ゲームプロデューサーとしても活躍している。

近藤サトさん（ナレーション）

生駒治美さん（ナコルル役）

松本恵ちゃん（リムルル役）

チャムチャム役の千葉麗子さんを始め、声優以外のキャストを大胆に起用。フジテレビの美人アナウンサーもボイスを担当している。もちろんシリーズでおなじみの声優も参加しているぞ。

主人公以外にも人気キャラが続々！

主人公たちとパーティを組むキャラとして登場するのは、リムルルやシャルロット、そして千両狂死郎など。さらに、この『武士道烈伝』オリジナルキャラとして、「疾風の鈴音」というキャラクターも登場する。羅将神ミヅキを倒すために旅を続ける寡黙な風使いという、謎の多いキャラクターだ。パーティキャラ以外としても、花諷院和狆や柳生十兵衛がゲームのカギを握るノンプレイヤーキャラクターとして登場する。さらに、不知火幻庵など数人のキャラクターは、敵キャラクターとして、主人公たちの前に立ちはだかるのだ。

▲▶ストーリー序盤で、大きなカギを握っている柳生十兵衛。主人公たちは彼のあとを追って、旅を進めていく。

※キャスティングの写真は、アフレコ収録時（'96年春）のものです。

特報3発！

サイバーボッツ

●3月発売予定　●5,800円(超限定版7,800円)　●カプコン　●ACT

ロボット(VA＝ヴァリアント・アーマー)を選び、それに乗り込むパイロットまで選択できる新機軸の対戦格闘が、このゲーム。AC版の豪快な戦いと緻密なストーリーが忠実に再現され、SS版オリジナル要素も盛りだくさんだぞ。

ド派手な演出も楽しいロボット格闘、ついに登場

豊富な機種、それぞれに特徴が…より戦略性が高まった対戦格闘

『サイバーボッツ』にはアタックボタンとウェポンボタンの2種類が存在することで、肉弾戦だけでなく銃火器による攻撃を使うことができる。またブーストボタンによってダッシュ、2段ジャンプ、空中浮遊、受け身といった操作も可能となっている。それぞれに対応したウェポンゲージ、アームダメージゲージ、ブーストゲージまで存在し、今までの対戦格闘とは違った駆け引きを楽しむことができるのだ。選択できる機体数も豊富で、高機動型、高出力型など、ここでも「機種に合った戦い方は？」といった戦略性を楽しむことができるのだ。

◀▲アタックとウェポン、それぞれの特徴を踏まえて戦わなければ、勝利は難しい。コマンドを暗記して、必殺技を出すだけのゲームではないのだ。

ボスVA4体も使用可能になったのだ

基本的にアーム、レッグの組み合わせから、4タイプ12機種が選択可能なVA。AC版では隠しコマンドを入れることで使用できたボスVAも、SS版では選択することが可能となり、合計で16種もの機体を選ぶことができるようになった。

しかし、ダークなイメージが人気のボスVAワーロックだけは、ある一定の条件を満たすことで使用可能となる。他の3体は最初からの選択も可能だぞ。

個性的なキャラクター、それぞれに展開するストーリー

パイロットとして選択できるキャラクターは9人。AC版ではCPUキャラとしてのみ登場した、個性的な面々も選択可能となっている。デモシーンで展開されるストーリーは交錯する運命を描き出し、対戦格闘とは思えないほどの物語性を構築していくのだ。それぞれのストーリーを楽しもう。

◀高い人気を誇るデビロットもプレイヤーキャラとして登場！ストーリーに期待してしまおう。

◀こんな組み合わせの戦いも生まれる。ゲイツを駆るジンより、スーパー8のアリエータが妙に似合う!?

　※画面は開発中のものです。

X2 エックスツー

●3月発売予定　●5,800円　●カプコン　●STG

カプコンにしては珍しい、海外からのシューティングゲームが緊急リリースされたぞ！　縦横スクロールで展開する超近未来バトルを制するのは誰だ!?

※画面はPS版のものです。

フルカラーグラフィックで迫る高速STG

32000色のフルカラーで描かれる、ＳＦファンタジー風の世界を舞台に展開するシューティングゲーム。縦スクロール、横スクロール、２つのステージがドッキングしたダイナミックな面構成が魅力だ。メガボム、ホーミングミサイル、レーザーなど、シューティングにはお約束とも言えるパワーアップシステムも充実。雰囲気たっぷりのムービーで紹介される近未来の世界を舞台に、爽快なアクションを楽しめる。

▲描き込まれたCGムービーがプレイヤーを『X2』の世界へと引き込んでいく。

▲上から見たスタイルの縦スクロール面。もちろん、２人同時プレイも可能なのだ。

▲横スクロール面。画面を見る限りではレーザーもホーミングさせることができるようだ。

スーパーアドベンチャー ロックマン

●発売日未定　●価格未定　●カプコン　●AVG

登場から10周年を迎えるロックマンが、３部作のアドベンチャーゲームになった!!

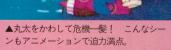
アニメーションバリバリのロックマン！

来年の12月17日で、登場より10周年を迎えるカプコンの人気キャラクター『ロックマン』。その『ロックマン』の最新作が、アニメーションムービーをふんだんに使用したアドベンチャーゲームとなってリリースされる。これは、３部作の第１弾となっており『月の神殿』というサブタイトルがついている。シリーズのファンには懐かしい22体のボスキャラクターたちが登場するストーリーは、完全なオリジナル。第２弾『死闘！ワイリーナンバーズ』、第３弾『最後の戦い!!』と合わせると、トータルで90分にも及ぶアニメーションムービーを満喫できる。

※画面は開発中のものです。

▲ファンにはおなじみのキャラクターたちも総出演。今回のロックマンの敵ははたして!?

▲ゲーム中に登場するアクションゲーム。敵ロボットに照準を合わせて攻撃せよ！

▲丸太をかわして危機一髪！　こんなシーンもアニメーションで迫力満点。

◀左腕を武器にチェンジ！　今回もいろいろなタイプのアームが登場するのだろうか。

徹底して、ビジュアルにこだわるからこそ見える魅力!!
超美少女主義2
断新なマルチサイトシステムが
魅せるサスペンスAVGを実現
EVE burst error
【女生徒】ディレクターはいないようね。待っていたんだけど……。
おねがい…
12人の女の子たちと"せつない"思い出作り!!
センチメンタルグラフティ
期間は1年! 13人の美少女をモノにできるか
下級生

突然現れた美少女との共同生活が始まる…!!
ルームメイト
～井上涼子～
涼子
おせち料理は無理ですけど、
お雑煮くらいはあたしが作りますから、
期待しててくださいね。
ご心配でしょうけど。

同級生から先生、バスガイドまで…
いくつものロマンスがキミを待つ!!
同級生2
12月16日
pm 6:30
【唯】なあに、お兄ちゃん?

恋と魔法の学園生活を楽しもう
エーベルージュ

美少女・瞳を、超一流の格闘家に育て上げろ!
瞳Evolution
4/25

私のすべてを見て……

3人の美少女を撮りまくり
コンテスト入賞を目指せ!!
フォトジェニック
SUN
24
60

歌、ポートレート集&デート!
詩織のすべてがこの1枚に…
ときめきメモリアル
Selection
藤崎詩織

EVE burst error イヴ バーストエラー

●'97年1月24日発売 ●7,800円 ●シーズウェア/イマジニア ●AVG ●CD4枚組 完成度100%

2人の主人公を切り替えながらゲームを進めていく『イヴ　バーストエラー』。今回はその斬新なゲームシステムの紹介に、序盤の攻略を併せてお届けしよう。

2つの事件が1つに重なる時……

パソコンで人気を博した新感覚ＡＶＧが、この『イヴ　バーストエラー』だ。プレイヤーは、２人の主人公を切り替えながら２つのシナリオを進めていく。捜査を進める期間は、199X年12月３日（法条まりなは２日）から７日の５日間。それぞれの事件は、始めは何の関係もないように見えるが、「マルチサイトシステム」で主人公の視点を切り替えることによって軌道がしだいに重なり、やがて１つの真相に結び付くようになっているのだ。キミは事件の真相を暴くことができるか？

◀シナリオの要所では、パソコン版にはなかったムービーシーンを見ることができる。

▶各キャラクターの声は、若手からベテランまで、いろいろなタイプの声優が担当。

イヴ バーストエラーとは？

『イヴ　バーストエラー』は'95年にパソコンで、『デザイア』というＡＶＧの姉妹作として発表された作品。その『デザイア』も『イヴ～』同様話題を呼んだ作品なのだが、この度、この作品もサターンに移植されることが決定した。本誌では、詳しい情報が入りしだい随時掲載していく予定なのでお楽しみに。

▲練り込まれたストーリー展開で、良質な映画を観ているように物語に引き込まれていく。

ちょっぴりHなグラフィックも!!

【制服の女の子】あイタタ…んもう いきなり…を突き飛ばして… どこに目が…

2つの視点で事件を追うマルチサイトシステム搭載!!

根本的には同じ事件でも、主人公によってその見解は異なる。ゲーム中、話が進まない状況に陥ったら「マルチサイトシステム」で主人公を切り替えてみよう。互いのストーリーは複雑に干渉し合っているので、片方のシナリオを進めると、もう片方のシナリオに変化が起きて、先に進めるようになるのだ。

▲どうしても先に進まない。こんな時は、1度セーブしてから……。

◀主人公を切り替えてシナリオを進めれば、解決の糸口がつかめるのだ。

複雑に折り重なる人間関係を、しっかりと把握するべし!!

◀亡き妻を弔うための絵画を紛失したため、小次郎にその絵画の捜査を依頼した人物。外国人学校の校長を名乗る。名前とその風貌から中国人を思わせるところもあるのだが、詳細は不明だ。

天城 小次郎(男)
◆私立探偵(現在ライセンス停止中)

◀ゲームの主人公。以前は桂木探偵事務所のエースだったが、ある事件で所長を逮捕に追い込む。そのため、現在は事務所を追い出され、探偵のライセンスも停止中。港の倉庫街に個人事務所を構えるも、依頼は……。

グレン(男)
◆情報屋

◀裏の世界の事情を、こと細かく知っているプロの情報屋。小次郎とは長年の関係があるらしく、彼に対しては積極的に協力してくれる。ただし、情報に対しての報酬は少々高め。

▲まりなが外国人学校のいたるところで遭遇する生徒。後に国家機関のエージェントだということが判明する。が、まりなの要請で彼女は途中で捜査から外されてしまう。小次郎のサイトでは、彼と協力しながら捜査を進めていく。

桂木 弥生(女)
◆桂木探偵事務所所長

▼現桂木探偵事務所所長で、小次郎が追いつめた所長の娘。男勝りの強気な性格の持ち主。信頼が地に墜ちた事務所を立て直そうと、現在奮闘中。かつては、小次郎と恋人同士の関係もあった。

柴田 茜(女)
◆フリーのルポライター

◀小次郎に、ストールマン・孔の一件を持ち込んだ張本人。自称ジャーナリストだが、何か事件は起きないかと、いつも小次郎の周りをウロついている。しかし今回の事件にだけは、何か深い関係を持っているようなのだが……。

▶自称桂木探偵事務所No.2。自分では頭脳明晰、容姿端麗と信じ込んでいる。所長の弥生に想いを寄せていて、何かにつけて昔の恋人である小次郎につっかかってくる。

▲ある日、不良にからまれているところを小次郎に助けられ、そのまま小次郎の事務所に居着く。明らかに外国人なのに、日本語はすこぶる流暢。何か秘密を持っているようだが、小次郎は深く触れずに接している。

▶まりなの上司であり、よき理解者。お堅い国家機関の中では頭が柔らかい方で、まりなが窮地に陥った時は身を挺してまりなを守ってくれる。自称ダンディー中年(笑)。

甲野(男)
◆某捜査機関所属(本部長)

香川(女)
◆某捜査機関所属(公務員)

◀まりなや甲野が所属する、国家機関の内務調査官。どうやら甲野と不倫関係にあるらしく、まりなが何かしでかさないかと、いつも目を光らせている。

▼外国人学校に通う、ロス・御堂の娘。母親をテロ事件で亡くし、男手ひとつで育てられた。内気な性格なので、最初はまりなの警護をいやがり、なじめずにいるが、まりなのその大胆な性格にひかれて徐々に心を開き始める。

法条 まりな(女)
◆某捜査機関所属(公務員)

▲ゲームのもう1人の主人公。任務達成率99%の天才(天災?)エージェント。任務達成率は高いが、その遂行時には必ず何か問題を起こすので、一部からは煙たがられている。桂木探偵事務所の所長、弥生とは古くからの親友で小次郎とは直接の面識はないが、弥生からはある程度聞いたことがあるようだ。とにかく惚れっぽく、恋愛と失恋を繰り返している。

▼まりなが頻繁に遭遇する謎の男性。保険会社のセールスマンを名のっているが、どこかミステリアスな雰囲気を持っていて、とても一介のセールスマンには見えない。事件とも何か関係があるようなのだが……。

シリア・フラット(女)
◆エール外国人学校教師

▲外国人学校の講師という以外は、一切が謎に包まれている。ただ唯一はっきりしているのは、とんでもない巨乳の持ち主であるということと、そのことに触れると怒るということだけである(笑)。

▶小次郎がプリンセス・ホテル地下のバーで出会う謎の女性。かなりミステリアスな雰囲気を持っている。今回の事件に何か深い関わりを持っているらしい。

▲日系人でありながらエルディア国の日本大使を務めている、御堂真弥子の父親。テロリストに襲われる危険性を考慮して、日本の政府に援助を求める。その任務を担当することになったのが、法条まりなその人である。

要注意人物をチェック!!

ゲーム序盤のキーパーソンになるのは鈴木源三郎、シリア・フラット、柴田茜、そしてプリンだ。この4人は、とにかくあやしい行動をとることが多い。彼らの行動をチェックすれば、おのずと次に行くべき場所が見えてくるはずだ。

【茜】とにかく、奥さんの3周忌が数日後に迫っているって言うから、そのときまでに形見の品を見つけて欲しい

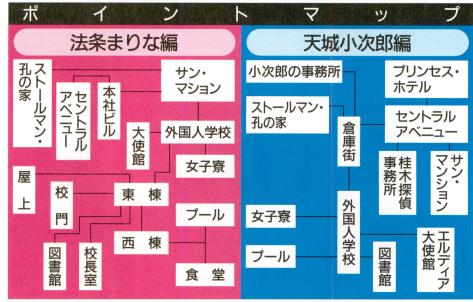
▲中でもとくにあやしいのは柴田茜。彼女は小次郎とまりなの両サイトのいろいろな場所で、頻繁に顔をのぞかせる。

ストーリー序盤のポイントを大紹介!!

12月4日までの流れは？

まりな、小次郎とも、それぞれの捜査や任務を開始する。１日目（12月３日）までは、それぞれのシナリオに接点はなし。また事件らしい事件は、小次郎編はプリンが登場すること、まりな編は真弥子が襲撃されることの２つ。２日目（12月４日）に入ると、両サイトとも事件がたて続けに起こる。心してかかるのだ!!

◀移動のさいは、マップのつながりが把握しにくい。右にそれぞれのサイトのマップを掲載したので、移動の時はこれを参照してほしい。

『12月2日』は、法条まりなのサイトのみ

要人護衛がまりなの任務

まりな編は、小次郎編よりも１日早く始まる。久々に日本に戻ってきたまりなにくだされる任務は、エルディア国駐日大使令嬢、御堂真弥子の護衛だ。本部で所長と依頼人のロス・御堂の話をひととおり聞いたら、とりあえずサン・マンションに向かう。次に外国人学校に行くことになるが、その時校舎の裏手に回ることを忘れずに。校舎の裏手を回ったらマンションに戻り、情報の整理をしよう。

▼▶到着早々、任務が言い渡される。右が護衛する御堂真弥子だ。

◀外国人学校に着いたら、回りを調べる。校舎の裏手に行こうとすると、ある女性（名前はあとでわかる）が登場する。

【女性】あの、図書館… のであれば、明日にお…

▶彼女と話したら、一度本部に寄ってからマンションに戻る。マンションに着いたら、今日収集したデータをまとめてみよう。

【まりな】いきなりハイジャックに会うわ、着いた当日に任務を申し渡されるわ・・・。

▲本部でひと通り話を聞いたら、新居となるサン・マンションに向かおう。

▲マンションに着いたら、本部からＦＡＸが届くまでいろいろなものを調べること。

どうやってうちとけさせるかがポイントの「12月3日」に、小次郎に運命の出会いが訪れる

法条まりな編

松乃広美に校舎の中を案内してもらうと……

▲真弥子と話したら、授業が終わるまでいろいろな場所を回ってみよう。

【松乃】まず、簡単な学校の説明をさせて戴きます。

▲広美はこの先、校内のいろいろな場所で登場する。

校舎についたら、校長室で校長を待とう。すると、12月2日の夜に出会った女性、松乃広美が登場するので、彼女に校舎を案内してもらう。ひととおり案内してもらったら、もう一度校長室に戻ってみよう。すると護衛すべき人物真弥子が登場。

放課後に事件発生！ 真弥子が何者かに襲われる!!

下校時、まりなの言うことを聞かず、真弥子は１人で帰ろうとする。しかし、１人家路を急ぐ彼女は、何者かの運転するトラックに襲われてしまう。

▲トラックが襲ってきたら、すぐに真弥子にタックルする。これで彼女を助けることができるのだ。

謎の女生徒現わる

校内をウロついていると現れる、あやしげな女生徒。彼女の名前は氷室恭子。まりなと同じ国家機関の人間だ。

▶恭子は別件で校内に潜入している。まりなに対して敵対心を持っているようなのだが……。

真弥子の心を開くには？

まりなは真弥子の心を開くため、自分のマンションに同居させようとする。少々手荒い方法を使ってだが（笑）。

▶真弥子の腕をきめるまりな。真弥子はシブシブと、まりなのマンションでの同居を承諾する。

徐々にその心を、まりなに開いていく真弥子

真弥子をマンションに連れてきたら、「彼女」に電話してみよう。電話をするとまりなの親友、桂木弥生が姿を現わす。女３人が部屋にそろうと……。

▲酒を飲み、疲れて寝てしまう真弥子。

天城小次郎編

茜が持ってきた奇妙な依頼とは？

▶依頼内容は、あるものを探すこと。報酬金はいうことなし!!

茜が小次郎の事務所に、特ダネと称してストールマン・孔という人物からの依頼を持ってくるところから話が始まる。茜の話を聞き終えたら、ストールマンから地図の描かれたＦＡＸを受け取って彼の家に向かおう。依頼の内容は、そこで始めて聞くことができる。

気になる依頼内容は？

依頼はある宗教絵画を探すことだった。とりあえず細かく話を聞き、調べられるものはすべて調べて、少しでも多くの手がかりを得ること。

▶ここで登場する弥生と二階堂の話もしっかり聞かないと、依頼の話にたどりつけない。

二階堂の電子手帳を……

ストールマンとの会話の最中、二階堂の電子手帳をくすねることを忘れずに。これに入っている情報が、重要な手がかりを得るもとになるのだ。

▶しばらく話を聞くと、「取る」という選択肢が出てくる。そこで迷わずパクってしまおう（笑）。

電子手帳から手がかりを

ストールマンの家から事務所に戻ったら、先ほどの電子手帳を端末につなげて手がかりを得る。そして、情報屋のグレンに電話をかけるのだ。

▶情報屋のグレンに電話をかけると、プリンセスホテルのバーで待つとの答えがかえってくる。

ホテルのバーに向かえ!!

ホテルのバーでグレンに会ったら、できるだけの情報を聞き出す。話を聞き終えたら桂木探偵事務所に向かい、電子手帳を返却（？）しておこう。

▶この場ではあまり有力な情報は得られない。自分の事務所に戻って、連絡を待ってみよう。

少年か、それとも少女か？ コイツは何者だ？

日が暮れてから事務所に戻ると、事務所付近で不良にからまれている人物を発見する。とりあえず助けて、事務所に寝かせておこう。そしてセントラルアベニューに頭痛薬を買いに向かう。じつはこのあと、とんでもない事実が発覚するのだが……？

襲撃されたり助けられたり…謎だらけの「12月4日」の夜、依頼人のストールマン・孔が惨殺される

法条まりな編

またしても何者かに真弥子が襲撃される!!

プールで泳いでいると、けたたましくサイレンが鳴る。すぐ学校の外に出て、真弥子を助け出そう。また、ここで初めて小次郎サイトとの接点が見られるのも要チェックだ。

▲小次郎との会話の最中にサイレンが鳴り響く。すぐ表に飛び出そう。

【まりな】大丈夫だった、真弥子ちゃん。

▲何とか助けられたが、今後はこんなことが起こらないようにしないと。

真弥子の部屋に行くと、そこには荒らされた形跡が

▶そういえば、部屋に入る直前にシリアを見かけたが……？

真弥子の部屋を見回るため女子寮にまりなが向かうと、彼女の部屋が荒されているのを発見する。何かを探すように、いろいろなものが壊されているが……。犯人の狙いは真弥子ではなく、彼女の持つ何かなのかもしれない。しばらくすると真弥子が部屋に現れるので、彼女を学校まで送り届けよう。

氷室恭子の正体は？

校内でしばしば現れる女生徒、恭子。彼女のことを広美に問いただすと、意外な事実が判明するのだ。

▶恭子もまりな同様、教育監視機構のエージェントだった。このことを本部に聞いてみると……？

謎多き人物、鈴木源三郎

源三郎もまた、まりなの行く手にしばしば現れる。自称保険セールスマンだが、言動がどこかあやしげだ。

▶学校以外を捜索していると、突如として現れる。今回の事件に、一枚かんでいるようだ。

シリアの襲撃からまりなを救う鈴木源三郎

ＦＡＸの指示通り学校の屋上に行くとシリアが。彼女は真弥子を人質に、まりなに勝負を挑んでくる。図書館に逃げ込むと、シリアは真弥子を盾に迫ってくるが……。

【鈴木】これはこれは‥‥妙なところでお会いしますな。

◀シリアとの会話後、校長室に行くと源三郎が。

◀間一髪のところで源三郎の助けが入る。しかしなぜ彼がここにいるのか？

天城小次郎編

あの宗教絵画の意味するものが明かされる

まずはストールマン・孔の家に行く。しかし彼は留守なので、すぐ外国人学校に向かおう。学校に着いたらまず広美と会い、この時一緒に絵画について調べてもらう。するとこの絵は「呪われた絵」だということが判明するので、すぐにストールマン邸に向かい、事情をストールマンに聞いてみるのだ。

◀妻を弔うために、なぜ「呪われた絵」が必要なのか？

灯台もと暗し。問題の絵画は意外なところに!!

▲昨日も発見したメモ帳に謎が隠されている。これに隠された暗号を解読する。

▼なんと「呪われた絵」を発見!! これで一応事件は解決するのだが……。

ストールマンの家では、再度部屋を調べることができる。この時、戸棚を徹底的に調べてみよう。あるトリックを見破ると、問題の絵画を見つけることができるのだ。

ストールマン・孔から謎の電話がかかってくる

「呪われた絵」の一件を終えたら、いろいろな場所を回りながら、流れるように発生するイベントをクリアする。ひととおりのイベントを終えて、夜になったら自分の事務所に戻ろう。するとストールマンから、なぜか再び電話がかかってくる。今までの彼とは、どこか口調が違うようなのだが……？

◀電話がかかってきたら、すぐに彼の家に向かおう。

電気の消えたストールマン邸。そこで待つ者は？

▲直接ドアをノックして、家の中に入ってみる。

し、死んでるよ!!

ストールマン邸の中は真っ暗だが、とにかく入ろう。部屋を調べると謎の人物（じつは、この人物が本物のストールマン・孔）の死体が……。さらに調べていると、ある人物が登場する。

どうしてもつじつまが合ってしまうのだが……

ストールマンから電話がかかってきた時、プリンは事務所にいなく、さらにストールマン邸の付近でもその姿を現している。しかも、どこか慌てている感じにも見えた。

ここまでくると、小次郎のサイトは完全に行き詰まってしまう。まりなのサイトに切り替えて、ゲームを進めてみよう。

EVE burst error

緊急公開 原画イラスト and MORE

ここでは、ゲーム制作時に使われた『イヴ』の原画イラストを紹介しよう。パソコン版では、これらの原画を忠実に再現したものが使用された。しかし、サターンに使用されたグラフィックは、この原画をもとに描きなおされたものが使用されているのだ。ゲーム中の画面と見比べて、どこが変更されたのか探してみてほしい。

4枚目のCDロムには…

このゲームはCDロム4枚組という大ボリュームのパッケージで発売されるが、ゲームの本編は1〜3のディスクに収録されている。4枚目のディスクには、このゲームの制作過程を見ることができる『MAKING OF EVE burst error』が収録されているのだ。このゲームの本編をじっくりと堪能したあとは、この4枚目のディスクで楽しもう。

▲多くの原画や、アフレコ風景などが収録されているのだ。

VISUALIST COLUMN キャラクター制作時の意外な真相？

このゲームの特徴の1つに、主人公が2人いるっていうのがありますが、この2人を描く時に気を付けた部分って、実はほとんどないんです(笑)。というのも、ゲームのシナリオを担当した人がものすごい秘密主義者で、「主人公が2人いる」ということ以外、何も教えてもらえなかったんですね。ですから、必然的に自分の想像力をフルに働かせて描くことになった、というわけなんです。キャラクターの性格が分からない状態で描いていたので、その点ではかなり苦労しましたね。さらに言うと、他のキャラクターの役柄とか、挙げ句にはゲームのストーリーまでも知らされませんでした(笑)。でもそのおかげで、それぞれのキャラクターを自由に描くことができたことも事実です。どのキャラクターが一番好きというのもなく、全てのキャラクターが平等に好きですよ。たとえ脇役のキャラクターでも、それを産み出した時の努力は、主人公たちと一緒ですから。かなり前のことなんで、はっきりとした数は覚えていませんが、描いたイラストの数はだいたい200点といったところでしょうか。中には、プレイヤーが感情移入しやすくするために隠した、いつもは見えない小次郎の目が見えているものもありますよ。パッケージとかアニメーションとか、今回のサターンの移植がらみで最近描いたものを含めると、もっとということになりますか。よくこれだけ描いたなぁ(笑)。　私自身は、アニメーションシーンが追加されたりキャラクターがしゃべったりとかで、パソコン版とは雰囲気が変わってしまうかななんて思っていたんですが、そんなこともなかったですね。もと（パソコン版）のようなストーリー展開のテンポの良さも壊れてないし、各キャラクターの声優さんの声もイイ感じだし。個人的には、おやじ系キャラクターの声がばっちりハマってると思います。『チキチキマシーン猛レース』の野沢那智さんとかね(笑)。サターンに移植されたことによって、より一層『イヴ』の世界観が具体的になったという感じですね。

少し前、どこかのエッチ系雑誌ではイマイチとかなんとか、いい加減なことを言われてましたが、ちょっとプレイした程度じゃ『イヴ』というゲームの本当のすごさや面白さはわかりません。特に、ただのギャルゲーだと思ってプレイすると、いい意味で絶対に裏切られるでしょう。ほんとに、思いっきり裏切られますよ(笑)。ですから、ラストまでしっかりと遊んでいただきたいですね。どんな風にスゴいか教えてあげたいぐらい、スゴいことになってるんですよ、ラストが(笑)。

田島
『イヴ』のメインイラストレーター。

"せつなさ"をテーマにしたオリジナル恋愛SLG

Sentimental Graffiti

センチメンタルグラフティ

●発売日未定 ●価格未定 ●NECインターチャネル ●SLG ●完成度50%

このゲームは、12人の女の子と仲良くなるというより、その中から1人を選ぶことに重点をおいて制作されている。今回はそれぞれの女の子たちとの出会いと思い出を探るぞ！

12STORYS―"せつない"思い出

主人公は、親の都合で小学校の頃から転校を繰り返してきた高校3年生。全国を転々としてきたおかげで、いろんな女の子と知り合うことはできた。しかし、転校がいつも急に決まるため、彼女たちとの約束や願い事などが叶わぬまま別れることに…。そんな女の子たちとの思い出のエピソードを、主人公が小学校1年生の頃から出会った順に紹介する。

小学校低学年

小学校1年4月～4年7月

青森県 **安達妙子**

主人公と幼なじみの妙子。仲良しだった2人だけど、ふとしたきっかけで口をきかなくなってしまい、お互いを敬遠するようになった。これも、相手を異性として意識し始めたから……。彼女のキーワードは"初恋"。

小学校4年8月～3月

宮城県 **永倉えみる**

「えみる語」なる独特の言葉使いをする彼女には、あまり友達がいなかった。お気に入りの遊び場は、人気のない木造の旧校舎。ここで転校してきた主人公と知り合い、一緒に遊ぶことに…。彼女とのキーワードは"タイムカプセル"。

小学校5年4月～10月

愛知県 **山本るりか**

誰でも、自分の失敗は言い出せないもの。まして、先生に叱られると知っていたら、なおさら素直にはいかない……。そんな出来事が、るりかに起こる。そのピンチを救ったのが主人公だった……。彼女とのキーワードは"割れた標本"。

気になるシステム大予想!! キーワードNo.1 旅行
～全国の女の子に会いに行く～

◀これは、イメージ画面。背景は、その地方の実写取り込み。

ゲームに登場する12人の女の子たちは、全国津々浦々に点在している。そこで主人公は、彼女たちに会うために旅行をすることになるのだ。そこで問題になるのが交通手段。現在伝えられているのが、電車や飛行機、車(ヒッチハイク?)など。しかも、JTBや日本エアシステムの協力により、実際の交通網のデータや運賃をゲームの中に取り入れているので、リアルな感覚で旅行ができるのだ。ちなみに、旅行費用はアルバイトをして稼ぐことになる。

小学校高学年

小学校5年11月〜3月

大阪府 森井夏穂

夏穂は陸上部に所属していて、インターハイ出場の経験を持つ。しかしまだ、学校別リレーで勝ったことがない。そこに主人公が転校してきて、一緒にリレーに出場することに…。彼女とのキーワードは"バトン"。

小学校6年4月〜9月

京都府 綾崎若菜

厳格な祖父の教育方針により、若菜には男友達がいなかった。主人公は、そんな彼女に親しく話しかけ友達になる。ある日、彼女の屋敷の古い蔵に2人で忍び込んだところを、彼女の祖父に……。彼女とのキーワードは"オルゴール"。

小学校6年10月〜3月

北海道 沢渡ほのか

ほのかは、乗馬の授業で落馬した所を主人公に助けられる。しかし、主人公がケガをして入院。男の子が苦手だったほのかだが、毎日お見舞いをして学校であったことを日記に書いて渡していた。彼女とのキーワードは"交換日記"。

気になるシステム大予想!! キーワードNo.2 時間
〜時間の経過と行動〜

期間は、高校3年になる春休みから翌年の3月の1年間。そこでゲームの進行上、気になるのが時間の経過。これについては不明な点が多いが、基本的に土曜日、日曜日に行動(旅?)をすると思われる。というのも、主人公は学生なので、平日は学校へ通っているからだ。当然、夏休みや冬休みは学校が休みだから、行動できる回数も増えるだろう。平日がどのようになるのかなど詳細は続報を待とう。

▲日にちの流れだけでなく、1日の時間も気になるところ。

「センチメンタル グラフティ」スペシャル情報!!

その1 ラジオ番組放送中

『センチメンタルグラフティ』のラジオ番組、TBSラジオファンタジーワールド『センチメンタル・ナイト』が放送されてるって知ってたかな? 放送局はTBSラジオ、琉球放送で、放送時間は24時30分から25時までの30分間。気になる番組の内容は、メインパーソナリティの藤田淑子さんを始め、ゲーム中でキャラクターの声を担当する、豊嶋真千子さん(杉原真奈美役)、満仲由紀子さん(森井夏穂役)、小田美智子さん(綾崎若菜役)、鈴木麻里子さん(沢渡ほのか役)、米本千珠さん(松岡千恵役)、前田愛さん(永倉えみる役)の6人のキャストから、毎回3人が出演する。楽しいトークに加え、オリジナルのラジオドラマが聴けるぞ!

▲パーソナリティを勤めるキャストの皆さんが、番組を盛り上げる!

その2 イラスト大賞開催中!!

キャラクターの魅力にトリコになっている、そこのキミ! 現在、本誌では、このゲームに登場する12人の女の子を題材にしたイラストを大募集しているのだ。みんなから寄せられたイラストを、ゲームの制作に携わるNECインターチャネルの多部田俊雄氏、マーカスの窪田正義氏、イラストレーターの甲斐智久氏によって審査してもらいイラスト大賞を決定する。受賞者には甲斐先生のサイン入りイラストや、テレホンカードなどを贈呈する予定だ。皆さんからのたくさんの応募をお待ちしております。応募の締め切りは2月20日(当日消印有効)です。

▲今回紹介している彼女たちの"思い出"も参考にして描くのもいいかも!

あて先:
〒101東京都千代田区神田
駿河台1-8東京YWCA会館
電撃SEGAEX編集部
『センチメンタルグラフティ』
イラスト大賞係

中学校 1～2年

中学校1年7月～8月
広島県 七瀬　優

夏休みのある日、優が高台で1人、星を眺めていた。そこで引っ越して来たばかりの主人公と出会う。彼女は、短い夏の間に街のことを主人公に教え、親しくなるが……。彼女とのキーワードは〝ペルセウス座流星群〟。

中学校1年9月～3月
長崎県 遠藤　晶

幼い頃からチェロを習っていた晶だが、スランプのためかチェロを弾くことに嫌気が差していた。そんな時、主人公がチェロを教えて欲しいと言い出し、レッスンしているうちに晶はチェロの喜びを思い出した。キーワードは〝コンクール〟。

中学校2年4月～7月
石川県 保坂美由紀

呉服問屋の娘の美由紀は、和服を着ることを嫌っていた。幼い頃から強制的に着せられ、家業を継がなければならないジレンマがそうさせている。しかし、主人公が言った「すごく綺麗だね」の一言で、彼女の気持ちに変化が…。彼女とのキーワードは〝花火と浴衣〟。

中学校2年8月～3月
神奈川県 星野明日香

流行物が大好きで、とってもミーハーな明日香。そんな彼女が目を付けたのが、カップルで見ると結ばれると言うウワサの映画。そこで、転校が決まった主人公を映画に誘った。そして、約束の日……。彼女とのキーワードは〝すれ違い〟。

気になるシステム大予想!! キーワードNo.3 会話
～女の子たちとの接点～

◀昔の話、現在の話……、どんな会話が楽しめるのかな？

女の子との接点と言えば、やはり会話シーン。彼女たちの元へ行けば会話ができるはずだが、問題はやみくもに女の子の元にいっても会えるかどうかという点。残念ながら、現段階では詳しい情報が判明していない。最初は、彼女たちから手紙、あるいは電話などのアプローチで会いに行くことになると思うが、どのようになるのか？　ちなみに、女の子たちは始めから主人公のことを思っていてくれるので、会話によって好感度を上げるタイプの恋愛ＳＬＧではないと思われる。

中学校3年

真奈美は病弱であり、あまり学校に行けなかった。そんなある日、裏山で散歩をする彼女の元へ、主人公は学校のプリントを届けに行く。そこで2人は、傷ついた小鳥を発見して看病することに……。キーワードは"巣立ち"。

中学校3年4月～9月

香川県 杉原真奈美

中学校3年10月～3月

福岡県 松岡千恵

プロのアーティストを目指してバンド活動をする千恵。引っ越してきたばかりの主人公と一緒に企画した、文化祭のバンドコンテストに出場することになったが…。彼女とのキーワードは"ラブソング"。

気になるシステム大予想!! キーワード No.4 表情

～表情設定画を初公開～

ビッグアイテムをゲット！　ゲーム中に使用される、キャラクターの表情設定画を本邦初公開だ。女の子たちは怒ったり、喜んだりといろいろな表情を見せてくれるようだ。また、これを見る限り私服には夏と冬の2パターンが用意されている。またエプロン姿や水着、浴衣姿にテニスウェアなどもある。きっと、コスチュームに関係したイベントが用意されているに違いない。楽しみ！

	基	喜	悲①	悲②	怒①	怒②	照
夏服							
冬服							

水着	スキーウェア	浴衣

エプロン姿	テニスルック	水着	浴衣

▲ごらんのように夏服と冬服が用意されている。表情もさまざまだ。

VISUALIST COLUMN

キャラクターを描く時に心がけているのは、見た目のキレイさだけでなく、各キャラクターの内面的な魅力を引き出すことです。表情や仕草には非常に気を使いました。また色使いに関しては、髪の色が黒や茶で統一されているので、少しでも区別が付くように若干色を変えて塗っております。ちなみに僕は、まず目から描き始めるのですが、キャラクターによっては顔の大きさが予定と違ってしまうことがよくあって苦労しました(笑)。12人のキャラクターはすべて気に入っていて、特にどの子が一番ということはありません。僕の描くキャラクターたちが、皆さんに少しでも気に入ってもらえれば、非常にうれしいです。これからも『センチメンタル～』のヒロインたちの応援をよろしくお願いします。

甲斐　智久
『センチメンタルグラフティ』の全イラスト担当

パソコンで話題を呼んだ恋愛SLGがパワーアップ

かきゅうせい

下級生

●発売日未定 ●価格未定 ●エルフ ●AVG ●完成度46%

ターゲットは魅力たっぷりな13人の女の子！　今回はゲームの概要と、女の子を5つのタイプ別に分けて紹介する。お気に入りの女の子をチェックせよ。

1年間で彼女のハートをモノにしろ!!

ゲームの期間は1年。キミは高校3年生の主人公になり、この1年間の内に女の子と知り合い、親しくフカ～イ関係になるのが目的。基本的にプレイヤーは、月曜から土曜の午前中を学園での生活で費やし、土曜日の午後と日曜日は町中を移動して女の子を捜すのだ。ただし、祝日と長期休日はアルバイトをすることになるので、1年間と言ってもテンポ良くゲームが進行する。自由行動できる時間帯では、出会った女の子と会話をして、彼女についての情報を聞き出す。うまく行けば電話番号を聞き出すこともでき、自宅の寮から電話をかけて話すことも可能だ。そして、2人の仲が進展すれば、デートにムフフなイベントが！　しかも、何度もOK!!

これが舞台となる卯月町

パソコン版

▲大きな娯楽スポットは無いが、総合的な施設が充実している住みやすい町。主人公はここにある寮にすんでいるのだ。

月曜日～土曜日は学園生活

パソコン版

◀学校での生活は、プレイヤーが操作せずに自動処理される。時折、人物と会話する。

パソコン版

▶町での移動は、『同級生』と同じタイプ。寮の門限があるので注意が必要だ。

会話をして親しくなる

パソコン版

◀彼女についていろいろ聞けば、自ずと仲良くなれる。そして、デートに誘うのだ。

Type ヒロインタイプ

明るくて優しい性格で、誰にでも好かれるタイプ。学校では男子生徒の憧れの的だ。

NEW

清純派の学園マドンナ

結城瑞穂
ゆうき　みずほ

お正月に寮の近くの児童公園に行くと、晴れ着姿の瑞穂と会う。そして、お正月恒例（!?）の羽根突きを2人っきりで楽しめるのだ。年始めから大吉！

　※画面は開発中のものです。

キミのお相手をタイプ別に分析

ボーイッシュタイプ
飯島美雪・緑谷麻紀

サバサバして、男勝りな性格をしている。スポーティで、汗が似合う女の子って感じかな。

スポーツ少女は脚線美
飯島美雪
いいじま　みゆき

遊園地でデート。しかし、ミニスカートでメリーゴーランドに乗ったばっかりに……♥　どんなに怒っても、その格好じゃ無防備だよね。うふふ。

江戸っ子の魚屋さん
緑谷麻紀
みどりたに　まき

お店の前で、笑いながら汗を拭く麻紀。よく見ると、彼女のブラがバッチリ♥　細かいことを気にしないで、開けっぴろげなところが彼女の魅力なのです。

ナイスバディタイプ
三月静香・山下美夏・ティナ

服の上からでも、その放漫なバストにくびれたウエスト、そしてナイスなヒップラインがうかがえ知れる抜群のスタイル。水着姿は目がくらみそう♥

夏のガーデンプールで、静香先生と偶然会う。セクシーな水着姿に見とれていたところ、プールに入るや否やいきなりの包容♥　窒息するほどのナイスバスト。

女教師は大人の魅力
三月静香
みつき　しずか

音大生の美夏は、昼間、喫茶店でバイトをしているのとは別に、夜の顔を持つミステリアスな女性なのだ。見た目は清楚なイメージだが、その服の下はセクシーなスタイルをしている。

2つの顔を持つお姉さま
山下美夏
やました　みなつ

遠い国からやってきた、謎の少女ティナ。いつもビキニ姿で、宙に飛んでいる。主人公に対して積極的で、こんな姿でスキンシップを……♥　目線のやり場に困っちゃいます。

空を飛ぶ常識外れ娘
ティナ
ていな

純情タイプ

神山みこ・南川奈々・南里 愛・持田真歩子

基本的におとなしい性格で、男の子とうまく話せない。しかし、1度好きになるとその人しか見えなくなり、一途に思い続けるタイプ。まさに、汚れを知らない乙女だ。

おっとりとした大和撫子
神山みこ
かみやま みこ

初めて感じた胸のときめきに、主人公の手を自分の胸に当てて鼓動を伝えようとするみこちゃん。しかし、こんな大胆な行動は、勘違いされちゃうんだから気をつけないと。

夢見る仔猫ちゃん
皆川奈々
みながわ なな

クリスマスには、奈々から手作りケーキのプレゼント♡ そして、テニス部の部室で2人っきりになったら、彼女からいきなりキッス……。意外と大胆な所もあるんだね。

おとなしくて一途な子
南里 愛
みなみざと あい

秋に主人公と愛、美雪と土下座のマスターのWデートがある。いつもは奥手な彼女も、この日は主人公に積極的な態度で迫ってくる。しっかりボーリングを教えてあげよう。

花屋で働く心優しい女の子
持田真歩子
もちだ まほこ

真歩子は別の学校に通っていて、土日は花屋でバイトをしている。そんな彼女とは、星空の綺麗な日に世界一公園でデート。追いかけっこで捕まえたら、彼女の唇を……。

総勢13人の美女たちにクラクラ

Type タカビータイプ

橘 真由美
新藤麗子
加納涼子

見た目がツンとした顔立ちで、自分本位な所が強い。そして、意地っぱりで自分の気持ちを素直に出せず、誤解されてしまうこともしばしば……。基本的には良い子だ。

後ろからいきなり目隠しをして、「だ〜れだ?」なんて無邪気にはしゃぐ真由美。見た目はツンとしてるけど、実は心優しくてちょっと子供っぽい所があるんだ。積極的な彼女に、どこまで耐えられるかな?

ミニスカートが良く似合う
橘 真由美
たちばな まゆみ

名家に生まれ育った麗子は、筋金入りのお嬢様。でも、本当は普通に友達と接したり、遊びたいと思っている。男性に対して無防備な所があり、たま〜にアブナイことをしてしまうのだ。

気が強いお嬢様
新藤麗子
しんどう れいこ

絵画を愛する涼子は、ちょっと取っつきにくいタイプ。しかし、彼女の興味のある美術の話題なら話は別。主人公をモデルに、ヌードを描いてしまうほど大胆なのだ。この後、ちょっとしたハプニングが……!?

クールに決める芸術家
加納涼子
かのう りょうこ

男性キャラクター

ここでは、主人公のライバルになる男性キャラクター5人を紹介。なかなか抜け目のない連中だから、うかうかしてると大変!

佐竹晴彦
▲気の良い主人公の親友。山下美夏に一目惚れをして、アタックしようと企んでいる。

後藤稔
▲キザで金持ちのイヤなヤツ。皆川奈々と神山みこを狙っている。

高田慎二
▲病弱で気が弱い慎二。三月静香に憧れているが、コイツは大丈夫。

土下座のマスター
▶年甲斐もなく、女子高生の飯島美雪に心を引かれている中年オヤジ。

ティム
◀ティナと一緒に転校してきたティム。主人公を毛嫌いしている。奈々の憧れの人。

VISUALIST COLUMN

『下級生』のキャラクターについてですが、まずその魅力は、なんといっても個性が強いところではないでしょうか(コレにハマるとコワイですよ)。チャームポイントは目。それだけでもキャラクターの判別が付くように描き分けています(してたんだよっ)。描く時はいつも輪郭から描くのですが、みこちゃん、ティナ、奈々が描きやすいですね。13人のキャラクターの中で、私が気に入っているのはみこちゃんですが、皆さんのお気に入りは…?読者の皆さん『下級生』発売までお年玉は取っておいてね! 約束だよ。

門井 亜矢
『下級生』の13人の女の子の原画を手掛ける乙女。

2月14日、ついに涼子ちゃんがキミの家に来る！

ROOMMATE
～井上涼子～

●2月14日発売 ●5,800円 ●データム・ポリスター ●SLG 涼子ちゃんとの生活を楽しむための重要ポイントを徹底紹介！　発売日はズレたけど、期待に応えるデキだぞ！

発売直前緊急レポート！
涼子ちゃんの「すべて」教えます

これまでに何回も本誌で紹介され、読者の前評判ランキングでもベスト10入りした『ルームメイト～井上涼子～』。ここでは、涼子ちゃんが到着するのを待ちかねているユーザーのみんなに、先月までのおさらいも兼ねてこのソフトの基本的なストーリーと、そのシステムを簡単に説明しておこう。

ある日、キミの家に井上涼子と名乗る女の子が突然訪ねてくる。父の親友の娘だという少女は、キミの家にルームメイトとして置いてもらうように言われ、この町にやってきた。その日から、プレイヤーと高校２年生の少女との不思議な同居生活がスタートする。

『ルームメイト』の一番の特徴は、サターンの内蔵タイマーを使ったリアルタイム性。この機能により、「おはよう」「おやすみなさい」などの時間に合った挨拶や、昼間は学校に行って不在だったり、夜中は寝ていたりという「生活のリズム」を、モニターの中の少女に持たせている。まるで本当に女の子と同居しているような感覚を味わえるのだ。

今までにあったような、プレイヤーの都合でアクセスしてクリアを目指す恋愛SLGとはまったく違う、コミュニケーションを中心に展開するソフトなのだ。

これからは毎朝涼子ちゃんと一緒だ！

◀可愛い制服姿で挨拶する涼子ちゃん。こういった朝の会話の他にも、さまざまな話をすることができるのだ。

表情の変化を見逃すな！

彼女の表情の豊かさも注目したい点のひとつ。涼子ちゃんとの会話方式はコマンド選択なんだけど、その受け答えに、いろんな反応を見せてくれる。可愛い笑顔や驚きの表情まで、彼女がプレイヤーに心を開けば開くほど、その表情は豊かになっていく。変な答えをすると、バカにされちゃうことだってあるぞ。

彼女がホームに降りた時、そこから2人の生活が始まる…

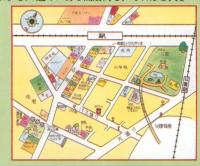
今まで発表されなかったオープニングムービーもついに公開だ。このムービーは、涼子ちゃんが電車を降りてキミのいる家まで歩いてくる様子を描いたもの。新しい町の、知らない人の家に行く、心細い涼子ちゃんの心情がうまく表現されている。呼び鈴を押して、コートを脱いで、涼子ちゃんが家にやってきた!!

涼子ちゃんがやってきた!

2人の住む町はこんな場所

プレイの最中に直接関係してはこないけれど、2人の住む町がどうなってるのかは、プレイヤーとしても気になるところ。そこで、電撃セガEXがメーカーさんに直接聞いて作成したのが下のマップだ。これを見た限りでは、都心から少し離れた郊外の住宅地といった感じの町だね。駅の近くにある商店街も、それほど大きくはないけど必要な物は揃っているようだ。2人が暮らす家は、駅から5分くらいの所にある。

このマップの中のお店のいくつかは、涼子ちゃんとの会話の中にしばしば登場してくるから、チェックしてみよう。

涼子ちゃんのお部屋公開!!

さて、気になる涼子ちゃんのプライベートルームも今回が初公開。スッキリと整頓された部屋の中で特に目を引くのは、出窓に並んだ鉢植えだろう。実は涼子ちゃんは植物好きで、ハーブを育てるのが趣味なのだ。

▶涼子ちゃんの机に置かれた写真立てには家族の写真が。彼女は4人家族の長女だぞ。

◀これが涼子ちゃんの部屋の全景。キレイ好きな女の子らしく、シンプルなインテリアでまとめられている。

▶こんなふうに彼女の部屋で話すこともあるぞ。

同居生活の中にはこんなイベントも…

『ルームメイト』をプレイする上で、一番楽しいのはやっぱり涼子ちゃんとプレイヤーの間に起こる会話イベント。さりげない物から感動的な物まで、数多くあるイベントから、特にオススメのシーンをピックアップ！

ウワサの親友「りえちゃん」の訪問やプレイヤーの誕生日イベントから入浴シーンまで、気になるイベントはチェックしておいて、実際のプレイの中で探してみよう。このページの意外なところにも、イベントのためのヒントが隠されているかもしれないぞ!?

▶涼子ちゃんと比べると、かなり行動派のりえちゃん。２人の暮らしに興味津々？

親友のりえちゃんが2人の家にやってくる！

涼子ちゃんの大親友、りえちゃんが２人の家に遊びにくるイベントもある。行動派の彼女は、いろんなことに興味を持っていて、プレイヤーにも強烈なツッコミを入れる。

イベントの中ではコントローラを握ってプレイヤーとゲームで対決するシーンもあるぞ。

◀あれ、なんだか涼子ちゃんが激怒してるみたいだぞ？　どうやら、りえちゃんの言葉が原因らしいけど……。どうして涼子ちゃんがこんなに怒ってるのかは、自分で確かめてね。

うれしいバースディイベントも？

このソフトでは最初に涼子ちゃんが訪ねてくるシーンで、プレイヤーが名前と年齢、そして誕生日を入力する。ここで気付く人も多いと思うけど、プレイヤーの誕生日を涼子ちゃんが祝ってくれるイベントがちゃんと用意されているのだ。心のこもったお祝いをしてもらうには、彼女とのコミュニケーションをうまく取っていないとダメだぞ。

▶いくつになったってうれしいバースディ。こんな可愛い娘に祝ってもらえたら最高だよね。

彼女のスケジュールをつかめ

ここで紹介したようなイベントを見るためには、涼子ちゃんの生活に合わせてアクセスすることが大事。高校生だから、いくら遅くても午前９時くらいまでには学校に行ってしまうぞ。こういった彼女のスケジュールを把握してアクセスしないと、何度ソフトを起動してもイベントは起こってくれないのだ。さらに何日もソフトを起動しないでいると大変なことに……。

▶寝坊していると、会話の機会を失ってしまうことも。

思わぬ幸運!?涼子ちゃんの入浴シーン

涼子ちゃんとの２人きりの生活には、こんなアクシデント（ラッキー？）もある。特にこの入浴シーンイベントは、プレイ中でもめったにお目にかかることができないものだぞ。確かにプレイヤーとしては嬉しいけど、ノゾいてるところを涼子ちゃんに見つかったりしたら、とても恐ろしいバチが当たりそうな予感が……。後でビクビクするなら見ない方がいいかも？

（おっ！どうしよう・・・）
ちょっとだけ覗こうかな。
いや、やめておこう。

涼子ちゃんがタオル姿で！

覗いたのバレてないといいけど・・・。

手料理だって食べられるぞ

２人の共同生活は、やっぱり食事が当番制になっているみたい。時には涼子ちゃんがエプロン姿に着替えて、その腕を振るってくれることだってある。得意料理のスパゲティを作ってくれたり、ちょっと失敗しちゃったりと、料理イベントにもいくつかの種類があって全部を探すのはけっこう大変。でも、彼女の手料理を食べるためなら努力する価値はあるハズだ。ガンバレ!!

▲テーブルをはさんで向かい合う、楽しい食卓。涼子ちゃんは料理についてもいろいろな知識を持っているから、聞いてるとタメになるぞ。

VISUALIST COLUMN

グラフィックの面で特に気を使ったのは、限られた大きさの画面内に、どうやって原画の雰囲気を閉じ込めていくかということでした。ルームメイトでは画面の一部を削ったりしないで、できる限りグラフィックのサイズを取るようにしているので、キャラクター担当のデザイナーにかなり苦労してもらいました。また、キャラクターの位置を全部ユーザーさんの目線に統一して臨場感を高める、といった細かい工夫もしています。ゲームをプレイする時はそういった部分にも注目してもらえると、グラフィック担当としては嬉しいですね。

合谷武士：ROOMMATE PROJECTのグラフィックプロデューサー。

ステキな女の子たちと思い出つくりませんか？

同級生2

●発売日未定　●価格未定　●NECインターチャネル
●AVG+SLG　●シャトルマウス対応　●開発度60％

発表以来、前評判が高い『同級生2』。今回は『同級生』を知らない人のために、ゲームの進行とイベントについて紹介していくぞ。

高校最後の冬休みに…

このゲームは、プロローグと本編の２部構成となっている。プロローグでは、主人公がどんな人物なのか、また主人公を取り巻く人間関係についてＡＶＧ形式でゲームを進めて説明してくれる。ここで状況がつかめたらいよいよ本編！高校生活最後の冬休み（12月22日～１月６日）の間に、八十八町と如月町を歩き回って同級生や見知らぬ女性たちと知り合う。そして、彼女たちと何度も会っているウチに恋に落ちるワケだ。

12月17日　0:30　¥5,000

【可憐】竜之介君は、八十八学園で私より有名でしょう？

◀これがメインとなる、女の子との会話画面。一日の行動を基本とし、行動により時間が経過する。

鳴沢　唯
♥Yui Narusawa

10年前、主人公の家へ母親の美佐子と共にやってきた鳴沢唯。主人公のことをお兄ちゃんと呼ぶほど慕っている。それゆえ、女子校に通っていたが、主人公と同じ八十八学園へ編入までしてしまったのだ。一途な優しい女の子。

SS版は『卒業生』が付いて、楽しさ2倍！

パソコン版『卒業生』は、「同級生２」をクリアした人を対象に限定販売されている、幻のタイトル。その『卒業生』がＳＳ版にカップリングされる。内容は、「同級生２」と時と場所が同じのもう１つの物語で、三四郎という八十八学園の卒業生が主人公だ。新たに描き起こされたヒロイン、榊原めぐみとのラブストーリーが展開し、「同級生２」に登場するキャラクターたちも出演する。これはオイシイ特典だ！

▲これはパソコン版『卒業生』の画面写真。SS版は次号公開予定だ！

ゲームの流れを知ろう!!

プロローグ終了後 ➡ 町で女の子探し ➡ 女の子との会話 ➡ 女の子と約束 ➡ イベント ➡

▲女の子との思い出に残るシーンを、キミのその胸に焼き付けよう。感動のシチュエーションにも注目だ。

➡ 女の子をフォロー ➡ …そして運命の日 Happy or Bad?

めくるめく甘美なイベントの数々!

イベントは、さまざまなシチュエーションが用意されている。女性と知り合うまでのプロセスやハプニング、2人の仲が進展してからの楽しいデートにムフフなひとときと、ワクワクするものばかりだ。ここでは、ゲーム中でも大きなイベントになる温泉旅行と自宅での出来事を紹介。温泉旅行は、特定の女の子と仲良くなるのに必要なイベントで、ここで知り合えるキャラクターもいる。自宅でのイベントは、主に女の子と親密になるシーンが多く、見逃せないぞ。

また、この他にもクリスマスのイベント、お正月の初詣に初日の出……などなど、15人のキャラクターそれぞれに異なったイベントがあるので、変化に富んだシナリオが堪能できるぞ。

永島佐知子

鳴沢 唯

鳴沢美佐子

温泉旅行でムフフ

ある人物のシナリオを進めていくと、温泉旅行へ行けるイベントが起こる。旅行の期間は12月某日からの1泊2日で、冬至温泉という田舎の温泉街へ行くことになる。ここはスキー場も完備している、ちょっとしたリゾート地。自分の好きな、ある特定の女の子を誘うことができ、入浴シーンや色っぽい浴衣姿を拝見できちゃう。そして、ここでしか知り合うことのできない、旅館を経営する永島親子と出会うことになるのだ。そして…。

都築こずえ

自宅にて美女と甘いひととき

主人公の自宅には、鳴沢美佐子と唯が同居している。毎朝、自宅から外に出ようとすると優しく声をかけてくれる美佐子だが、早くに夫を亡くして現在は未亡人。普段はしっかり者の彼女だが、ここで紹介しているように、悩ましい下着姿で、1人酒に酔いつぶれている姿を見掛けることもあるのだ。

また、自宅にはさまざまな訪問者もやってくる。デートの帰りに立ち寄り、彼女たちと自分の部屋で2人っきりになれば、あとはあま〜い2人の時間が流れ、親密な関係へ…。当然、一緒に暮らしている唯との関係も気になるが、果たして彼女と結ばれる日は来るのであろうか?

『同級生』シリーズは恋愛シナリオもさることながら、やはりカワイイ女の子たちとムフフな関係になれるのがうれしい! 思い出つくりたい!!

永島久美子

VISUALIST COLUMN

ただ今、急ピッチでSS版『同級生2』を制作していますが、竹井さんの繊細な原画を忠実に再現するには、コンシューマ機の解像度では小さくて、スタッフ一同苦労しています。色使いに関しては、SSの色の特性をよく考慮して、意識的にアニメーション的な色彩にしてみました。『同級生ｉｆ』制作時にはSS独特のコントラストに苦労しましたが、『〜2』ではスムーズに行われ、いっそうキレイな仕上がりになっています。少なくとも、最近ありがちな「フォトショップ(PCソフト)で色を塗りました」的なビジュアルとは一線を隔てられたと思います。これからスタッフ一同が生命を削って作り上げる『同級生2』の、トータルクオリティにご期待下さい。

多部田　俊雄
ＳＳ版『同級生２』の総合プロデューサー

魔法で彼女をGETせよ!!

Eberouge エーベルージュ

●97年春発売予定 ●価格未定 ●タカラ ●SLG ●完成度40%

異世界「ワーランド」の魔法学園を舞台に繰り広げられる、ファンタジー恋愛育成SLG。さまざまな個性を持った女の子たちを相手に、キミはどんな恋物語を描く？

恋と魔法で「ワーランド」を救え！

昨年夏、パソコン版で話題を呼んだ恋愛育成SLGが、ついにSSにも登場。今回は新たに到着したSS版画面を大公開すると共に、ゲームの流れを紹介していこう。

ゲームの目的は、ワーランドの危機を救うため、魔法学園「トリフェルズ」に入学し、「創造魔法」を取得すること。少年期と思春期、2部構成に分かれた学園生活の中で、一流の魔法使いを目指すのだ。そして、その間には、さまざまな女の子たちとの出会いや、素敵な恋愛が数多く待っている！ 気になるあのコのハートをゲットして、学園生活をエンジョイしよう。

◀困り顔にグッときてしまうフェルデン。読書が趣味で、おとぎ話を信じるロマンチックな性格を持っている。

▲顔も性格もバラエティ豊かなカワイイ女の子たちが、キミの学園生活を華やかに彩る。上の写真のエルツ、右のノイシュは、少年期から登場。

ゲームの流れ

少年期（9〜10歳）	留学期間（11歳〜13歳）	思春期（14歳〜16歳）
共に学園で魔法を学ぶ仲間との出会いや魔法修行が中心。少年期の過ごし方で、思春期にも変化が！	武道や学問、それぞれ特徴のある学園を選んで、主人公の能力をアップする。ここは中間デモのみ。	留学を終えて学園に戻ると、美しく成長した学友たちと再会する。彼女たちとの恋物語の始まりだ。

マルチエンディング

STORY

科学と魔法が混在する異世界「ワーランド」は今、世界崩壊の危機にさらされていた。その危機とは、温暖化。太古に起きた戦争の影響で温暖化のスピードが高まっているのだ。危機回避のためには、神話時代の女神「エーベ」が用いて世界を救ったという不思議な力、「創造魔法」の謎を解き明かすしかない。そこで、世界中から集まった才能ある子どもと一緒に、主人公は魔法学園「トリフェルズ」に入学する。一流の魔法使いになるため、魔法修行に励むのだ…。

SYSTEM 主人公の育成はバランスよく

「創造魔法」を取得するためには勉強や運動など、数々のイベントをこなして、主人公のパラメータを上げることが必要とされる。少年期にどう勉強したかに応じて、思春期の内容も変化するぞ。女の子に見とれるのもいいが、勉強もキチンとしておこう。

▶9つのパラメータを、まんべんなく上げていくことが大切。

パソコン版

一緒にがんばろうね

ルームメイト ノイシュ

人気No.1のノイシュは、キミのルームメイト。彼（彼女？）はゲーム上、重要な存在だぞ。

◀数種類用意された部活動も、能力アップにお役立ち！

SYSTEM 恋愛イベントであのコをゲット!

思春期になると、女の子とデートを楽しむことができるようになる。そのためには、少年期からの対応や、普段、学園内でかわされる会話で好感度を上げておくことが大事だぞ。うまくいけば、夏の海やプールで、彼女たちの色っぽい水着姿を堪能することもできちゃうのだ!!

▶少年期から登場するカステルも、思春期になれば、色っぽさ抜群!
◀思春期から登場するマリエンは、つややかな黒髪が魅力的。

▶休日には、街へデートに繰り出そう。お相手はウワサ好き(笑)のモリッツ。

▶これまた思春期から登場の、ミュラー。スポーティな水着がよく似合ってる!

少し背伸びした恋がくすぐったい思春期の夏

彼女と一緒に季節祭

年に1度の季節祭は、言うなれば学園祭。さまざまなイベントが催される中、ダンスでは女の子とペアで踊れるチャンスが用意されている。この機会を逃すな!

彼女と一緒にお勉強

なんと女の子と一緒の勉強するイベントもある。能力がアップする上に、好感度を上げることも可能だ。がんばって勉強しましょう。

ステキなお誘いを待ってるわ

マリエン
思春期から登場。性格は明るく、スポーツも万能。

CHARACTER 魅力的な個性を持った女の子が勢ぞろい!

お嬢様だったり、泣き虫だったり、はたまた色っぽかったり。少年期、思春期共に、登場する女の子はみんな個性的。ここで紹介している以外にもたくさんの女の子がいるぞ。

カステル
良家のお嬢様でワガママだけど、素直な一面も。

リンデル
情熱的で負けず嫌い。武術魔法を得意としている。

コー
将来は冒険家!という元気いっぱいな女の子。

エルツ
人づき合いが苦手で、人一倍寂しがりやさん。

ミュラー
頭脳明晰な彼女には、真摯な態度でアタック。

VISUALIST COLUMN

『エーベ』のキャラの魅力はいわゆるゲームのキャラっぽくなく、素直で個性的なところだと思います。このゲームは幼少期と思春期の2部構成となっていて、その間に主人公だけでなく、同級生も成長します。中にはいったい彼女に何が起こったんだと考えてしまうほど変わる人もいれば、そのまま大きくなった人など、さまざまに描かれているのも魅力の1つです。個人的に好きなキャラクターは、マリエンとエルツやフォルラーツですが、皆さんはどうですか? 彼女たちと共に『エーベ』の世界を楽しんで下さい。

六川　洋一
(株)富士通「エーベルージュ」総合プロデューサー

異色の育成格闘ゲーム、SSに登場!

瞳Evolution（仮称）

ひとみ エボリューション

さまざまな種類の格闘技を一堂に集めて行われる格闘大会、「S-グランプリ」。行方不明になってしまった父を探し出すために、瞳は厳しい修行を始める……。「育成SLG+格闘」という斬新なシステムのニューゲームがついに登場する!

●'97年夏予定　●価格未定　●メディアリング　●SLG　●完成度20%

瞳を一人前の格闘家に育て上げろ

一流の格闘家を目指す女の子「鬼沼瞳」が主人公の育成戦略格闘ゲーム『瞳エボリューション』。プレイヤーは、彼女のコーチとなってトレーニングを重ね、異種格闘トーナメントの「S-グランプリ」で瞳ちゃんを優勝させるのが目的なのだ。ゲーム中の期間は3年間で、プレイヤーはその間にトレーニングやアルバイト、休暇などのいろいろな項目から、1週間単位でスケジュールを組んで彼女を鍛えていくことになる。その成果が生かされるのが、年に1度開催される「S-グランプリ」だ。そこで優勝するとゲームが終了し、マルチエンディングに突入する。気になる格闘システムは今のところ不明だけど、単なるアクションゲームとは違うらしいぞ。相手によって戦い方を変えるなど斬新で戦略性の高いものになるようなので、期待して続報を待とう。

▲これがゲーム画面。右上の日付にそって瞳ちゃんのスケジュールを決定していくのだ。画面の下の方にあるゲージは彼女のパラメータだと思われるが、まだ詳細は不明なのだ。

◀瞳ちゃんがベンチプレスをしているところ。これを見てもわかる通り、トレーニング内容はCGで表示されるようだぞ。

STORY

プレイヤーが演じる「神内直人」は、総合格闘道場「新進館」の元師範代。些細なケンカに加わったことで館長から追放を言い渡された彼は、武道から離れ普通の生活に戻っていた。しかしある日、彼の元に館長の娘の瞳が訪れ、新進館が乗っ取られたと知る…。

父を探すために、道場乗っ取りの一派が開く格闘大会「S-グランプリ」に出場するという瞳。そのコーチ役を引き受けた直人は、瞳とともに大会の裏に隠れた謎の組織の陰謀に立ち向かっていくのだった……。

格闘技の奥義を習得し戦闘に活用するのだ

異種格闘技戦をテーマにしているだけあって、このゲームの中には数多くの格闘技が登場してくる。瞳ちゃんのトレーニングの中にも、格闘家の元で修行するコマンドが用意されており、各流派の「奥義」が習得できるようになっているのだ。修行できる格闘技は、空手、マーシャルアーツ、ボクシング、合気道、蟷螂拳、八極聖拳、などの有名なものから、喧嘩殺法、裏新体操（!?）などのよく分からないものまで8種類用意されている。この他にもさまざまな流派が登場する可能性もありそうだ。これらの奥義を習得できれば、「S-グランプリ」でもかなり有利に戦えるハズだぞ。

さまざまなライバルたちも登場

アルバイトにもライバルが？

瞳ちゃんの前に立ちはだかるライバルたちも、このゲームの注目ポイントの1つ。格闘トーナメントに出場する格闘家たちはもちろん、修行中に起きるイベントの中にも、いろいろなライバルが登場してくるようだぞ。中にはアルバイトのライバルなんて娘も……？

乞うご期待！

VISUALIST COLUMN

今回の『瞳エボリューション』のキャラクターは、いただいた資料から、ほとんど無意識に出てきたものばかりです。まだほとんど名前が付いていませんが、とにかくキャラクターが多いので、絵柄の統一を取るのが難しかったです。また、さまざまな格闘技のコスチュームを描くのにも苦労しました。ファッション雑誌や格闘技通信など見たりして作っていきましたが、ほんと大変でした。実際には存在しない、裏新体操（笑）などはアドリブで考えましたけど、なかなか良い感じが出せたと思います。皆さんどうでしょうか？　さて、このゲームの主人公「瞳」についてですが、チャームポイントは、大きなリボンと大きな目。特にリボンはかなり重要なポイントですね。このコスチュームは、女子プロレスを参考に考えてみました。色使いに関しては、割と目を引くような色を使い、なおかつ立体的に見えるように心がけて描いています。ちなみに、このゲームでは期間が3年間となっていて、1年ごとの成長を表現するのですが、その微妙なサジ加減が大変でしたね。これから、ゲーム用の原画制作にかかりますが、皆さんになるべく早く遊んでもらえるようにがんばります。

大城茂樹

'96年11月、「グランプリJr CH♡U」の『アップビートでAre you ready？』でキャラクターデザイナーとしてデビュー。（有）ドリームジャパン所属。

全国の「Shiorist」注目!!

ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織

●97年3月発売予定 ●価格未定 ●コナミ ●ETC ●完成度80%

昨年末、ついに歌手デビューを果たした、バーチャルアイドル・藤崎詩織ちゃん。今度は彼女の魅力をギュッとつめこんだ、プライベートソフトの登場だ！

デビュー曲も好調な詩織ちゃんの魅力のすべてがこの1枚に！

'90年代を代表する人気バーチャルアイドルと言えば、やはりこの人、藤崎詩織ちゃん。彼女の活躍はとどまることを知らず、ついに詩織ちゃんオンリーのソフトが登場する。用意されたモードは4つ。お楽しみのデートイベントに、さらに手を加えた「デートスペシャル」、『ときメモ』のグラフィックを新たに描き直した「ポートレートCollection」、詩織ちゃんのデビュー曲がビデオで楽しめる「ミュージッククリップ」など、どれもフリークの心をくすぐるものばかり。『ときメモ』開発部によると、「手が届きそうだけど届かなく、手が届かなそうで手が届く存在の、詩織ちゃんの魅力が満載」(シナリオ担当：IGA)のこのソフト。ちなみに、新規イラストについては「あまりエッチになりすぎないように気を使いました」(開発担当：鴨橋洋介)との事だ。とにかく、早く見てみたいよね！

デートスペシャル

最大のお楽しみ、デートイベントの拡張版。会話内容を選択肢で選ぶと、シナリオが展開する仕組みだ。春は中央公園、夏はショッピング、そして秋は図書館、冬は詩織ちゃんの家と、4つの場所で、彼女とうれし恥ずかしのデートが楽しめるのだ。なお、選択肢の選び方しだいではバッドエンディングもあるとか!?

▲このソフトのために用意された、画面と音声は必見。

▶桜の美しさよりも、キミの笑顔にくぎ付け……！

ポートレートCollection

『ときメモ』本編中に登場する彼女のグラフィックを、新たに足の先まで見えるものに描き直した、特別CG集。総計22枚のグラフィックには、なんと、縮小・拡大することができる機能までついている。これで、憧れの詩織ちゃんをつぶさに観察できるってワケだね。

▼プールサイドでの詩織ちゃん。水着姿が可愛いいよねー。

▲下校途中、偶然出会った彼女の素敵な姿を目に焼きつけたい。

ミュージッククリップ

'96年12月5日に発売された、詩織ちゃんのデビューシングル「教えてMr. SKY」と、「風と一緒に行こう」の2曲を収録。全編オリジナルのアニメムービーが流れる中、詩織ちゃんが歌い上げるぞ。

ボイスコレクション

これまでに発売された『ときめきメモリアル』の詩織ちゃんの音声をほぼすべて収録、データベース化している。総音声数は、なんと2000種にものぼるのだ。キミの心をときめかせた詩織ちゃんのセリフの検索も簡単ラクラク！

VISUALIST COLUMN

藤崎詩織は、隣に住んでいる幼なじみの女の子という設定で、やや垂れ目ぎみでロングヘアに赤い髪というのは、ワリとあっさり決まりました。ポイントとなるヘアバンドですが、企画者の方からあまり狙ったものは避けたいという意向があり、これに決定しました。サイズは、当時の女子高生の平均と理想を参考にしています。名前についてはエピソードが1つ。当時のスタッフが、ゲーセンにある名前診断機に「藤崎詩織」と入力したところ、「ヒロイン性のある名前」という診断が出て…結果、大当たりしていますね。

小倉雅史
キャラクターデザイン兼グラフィック担当。

イラスト／小倉雅史

いつまでもシャッターラブ♡

●'97年発売予定 ●価格未定 ●サンソフト ●SLG ●完成度10%

カメラマンであるキミは3人の美少女を被写体にして、フィルムにその笑顔と恋のきらめきを焼き付ける……。新感覚恋愛SLG、ついに登場!!

ファインダーの向こうに見つけた恋！

プレイヤーは、人物写真が苦手なフリーカメラマン。ある日、知り合いの雑誌編集長に、少女をテーマにした写真コンテストに参加するように言われる。キミは3人の少女と街で出会い、彼女たちをモデルに1年の撮影期間を過ごすことになる。そして1年後、彼女たちの好感度と写真の完成度によって、キミはさまざまなエンディングを迎えることになるのだ！

四季おりおりのイベント

▶プレイヤーの行動により、彼女たちの感情も変化していくぞ。

▶撮影場所は数多くあり、女の子の雰囲気にあった場所を選ぶことが大事。

魅力タップリのミスフォトジェニック候補

桜井愛美（声：小森まなみ）

高校1年生というわりには、幼めな言動が目立つ愛美ちゃん。少々ワガママだが、心は純真無垢そのもので、一度惹かれたらもう目が離せない！

都立豊神楽第四高校　趣味 ぬいぐるみ集め
3サイズ　B80cm W58cm H84cm

北条綾子（声：笠原弘子）

優雅な物腰が育ちの良さを感じさせる、本物のお嬢様。女子校に通う2年生だが、精神的には大人っぽい。彼女の前では品良く振る舞うことが大切だ。

私立兼嬢学園　趣味 絵を描くこと
3サイズ　B84cm W59cm H86cm

織原いずみ（声：岩男潤子）

ショートカットに大きいメガネがキュートな、中学3年生のいずみちゃん。だが、自分に自信がなく、メガネもコンプレックスになっているらしい。

豊神楽区第一中学校　趣味 本を読むこと
3サイズ　B79cm W58cm H85cm

VISUALIST COLUMN

主人公は、風景写真を専門としてきたカメラマンという設定で作りました。そんな彼が、今まで目を向けなかった人物写真の世界にのめりこむキッカケとなるように、ヒロインたちは四季のように美しく変化し、純粋ではかない印象を持ったイメージで作っていきました。

制作時に気を付けたことは、それぞれ悩みを抱えていても、ひたむきに精いっぱい生きている情感が伝わるように、気持ちを込めて描いたことです。また、色使いも原色を避け、しっとりした感じが出るように気をつけました。

皆さんも彼女たちと、同じ時を、暖かな気持ちで共有していただければ幸せです。少しでも、心に残るようなキャラクターを作れるようにがんばっていきますので、よろしく応援くださいませ。

すぎやま現象
キャラクターデザイン他ビジュアルを担当。

イラスト／すぎやま現象

※画面はパソコン版の開発中のものです。

電撃式
攻略のキモ
2カ月連続!徹底攻略!!
ファイターズメガミックス
ファイターズメガミックス
シャイニング ザ ホーリィアーク
エネミー・ゼロ
テラファンタスティカ
機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者
天地無用!登校無用 アニラジコレクション
イラスト:田中正樹

最速情報！
ファイターズメガミックス実践編

FIGHTERS MEGAMiX

●発売中 ●5,800円 ●セガ ●FTG

VFモードはコレで完ペキ!! いい減りしてるぜ!!!

空中コンボ集!!!

&隠しキャラ8人の性能解説つき

VFモードで確実に決めることができる、威力の高い空中コンボを全キャラ分紹介！ 隠しキャラの技表も大紹介!!

知識1

空中コンボのメリット

浮いた相手に連続して技を叩き込む、これが空中コンボである。浮かされた相手は攻撃を防ぐことができないため、こちらの攻撃が回避される心配がなく安心して追撃できるわけだ。

空中コンボを決めるには、相手を宙に浮かせることのできる「浮かせ技」をヒットさせることから始まる。浮かせ技を決めて浮かせることができたら、次は浮いた相手に攻撃をヒットさせよう。あせってコマンド入力を失敗してしまうと相手は落下してしまい、せっかくのダメージを与えるチャンスを逃してしまうことになる。トレーニングモードで練習しておき、いざという時に失敗しないようにするべし。ちなみに各キャラクターには体重が設定されており、キャラごとに浮かせ技を当てた時の浮き具合いが変化する。サラやパイといった明らかに軽そうなキャラは軽量級、アキラやラウは中量級、ジェフリーやウルフは重量級と呼ばれる。頭に入れておく必要があるぞ。

浮かせ技を当てて→コンボスタート!

▲まずは相手を天高く浮かせることができる技をヒットさせる。

▲ヒットすれば相手は浮く。浮いたのをしっかり確認して…

▲打撃技を叩き込むべし。コマンド入力を失敗しないように。

FVモードでは…

FVモードでは浮かされた相手は受け身を取れるため、空中コンボは確実には入らない。よって、FVモードでは確定コンボがないぞ。

▲浮かせ技を当てると相手はかなりの高さまで浮くが…

▲受け身が取れるのでタイミングをずらされてしまうのだ。

  ※コマンドはキャラが右向きの場合です。

チェック 主な浮かせ技

ここではＶＦキャラの浮かせ技を紹介。ＦＶキャラは⇘Ｐで出るアッパーが、ほとんどのキャラの浮かせ技なので省略させてもらいました。

キャラ名	技名	コマンド
アキラ	右端脚	⇨⇨K
	揚炮	⇘⇘P
	独歩頂膝	K+G　G離す
	馬歩衝靠	⬇⇨P+K
パイ	高蹴腿	K
	燕子双掌	⇨⇨P
ラウ	飛燕転身掌	⇦⇦P
	双虎烈把	⇘P+K
ウルフ	ニーブラスト	⇨K
	ショートショルダー	⇦⇨P+K
ジェフリー	ニーアタック	⇨K
	ケンカアッパー	⇘⇘P
	ライジングハンマー	⇦⇘PP
カゲ	影刃	⇨⇩⇘P
	浮身膝蹴り	⬇⇨K

キャラ名	技名	コマンド
サラ	ニーキック	⇨K
	トーキックジャックナイフ	⇩P+KK
	ドラゴンスマッシュキャノン	⇙K
	ライジングニー	⬇⇨K
ジャッキー	ニーキック	⇨K
シュン	挑腕撩拳	⇩⇘⇨P
	挑腕裁手（酒3以上）	⇩⇘⇨P⇦P
	龍尾脚	⇧K
	浸歩酔硬手	⇦⇘P
	横掃撃	⇦P
	後蹴連腿	⇙KK
リオン	勾手提膝	⇨K
デュラル	ニーアタック	⇨K
	高蹴腿	K
	ライジングニー	⬇⇨K

知識2 空中コンボ時のダメージ補正とは？

『メガミックス』では、浮いた相手に連続して攻撃をヒットさせると、決めた技の威力が順に低下していく。これを「ダメージ補正」と呼ぶ。このダメージ補正があるため、ラウやパイの連環転身脚といった多段ヒットする技を浮いた相手に決めると、最後の蹴りの威力は半分以下まで落ちてしまうのだ。そこで登場するのが、倒れた相手を攻撃するダウン攻撃。ダウン攻撃はダメージ補正の対象にはならず、常に一定のダメージを与えられる。しかも、威力がデカイ！『メガミックス』ではダウン攻撃が超重要だ。

空中コンボを決めた後は…

◀相手を浮かせて多段技を決める場合、最後まで出し切らずに途中で止めてダウン攻撃につなぐのだ。

ダウン攻撃で締め。メガミックスの基本！

▲減りがデカいダウン攻撃。必ず決めるべし。

ダウン攻撃を決めないと…

パイを例に挙げて解説してみよう。まず、浮かせ技である高蹴腿をヒットさせる。相手は高く浮くので、タイミング良く連環転身脚を決めてみよう。最初のパンチはダメージ補正がかからず10ポイント与えられるが、順に8、7と低下していき、最後の蹴りは半分の22ポイントしかダメージを与えておらず、合計しても67ポイント。これがダメージ補正だ。

▲浮かせ技である高蹴腿で与える。まだダメージ補正はかかっていない。

▲パンチ３発を決めてダメージ量は45。最後の蹴りをヒットさせても…

▲67ポイントしか与えられない。恐るべし空中コンボ時のダメージ補正。

ダウン攻撃で締めくくると…

では、多段技ではなく単発の打撃技をヒットさせてからダウン攻撃で締めてみよう。高端脚で浮かせるまでは同じだが、続けて浮かせ直す効果をもつ燕子双掌を決めてから大ダウン攻撃を決めてみる。高端脚は20、燕子双掌も20ポイントなので、合わせて40ポイント。これに大ダウン攻撃のダメージをプラスすると、80ポイントも与えることができるのだ！

▲高端脚＋燕子双掌のダメージ量は40ポイント。ここから…

▲ダメージ補正の影響を受けない大ダウン攻撃を決めてみる。すると…

▲ドカンと80ポイントのダメージ。ダウン攻撃を侮ってはいけません。

メガミックス通信 解説通り、『メガミックス』ではダウン攻撃が基本。とにかく浮かせたらダウン攻撃で踏め。踏み倒せ。そして合唱。いや合掌。そして終了。

アキラ　新三段「修羅覇王靠華山」は不要!

修羅覇王靠華山は空中コンボに組み込むとダメージ補正によって威力が急激に低下。最後の鉄山靠部分の硬直時間が長いため『メガミックス』では重要なダウン攻撃を決めることもできない。この2点から、修羅覇王靠華山は空中コンボに組み込むべき技ではないことが分かる。そこで使うのが、威力が高めで決めた後にダウン攻撃も狙える連環腿だ。修羅覇王靠華山のようにコマンドが長いわけではないので比較的簡単に決められるぞ。

進歩里胯→揚炮→揚炮→修羅覇王靠華山(⇘K+G⇨P⇦⇨⇨P+K) 106

▲下のコンボより見た目はイイが威力は低い。重量級に決める時は揚炮を1発に減らそう。馬歩衝靠で浮かせた時は修羅覇王靠華山で決まり。

進歩里胯(⇙P+G)→揚炮(⇘⇘P)→連環腿(⇨⇨KK)→撃崩捶(⇧P) 124

◀安定しているようで実は修羅覇王靠華山につなぐよりもダメージ量は上、という『メガミックス』らしい空中コンボ。もちろん進歩里胯からの揚炮は確定でヒットする。全キャラに決められるので使用頻度は高い。

ジャッキー　コンビネーションは多彩だが、空中コンボは…

浮かせ技がニーキックしかないので、空中コンボの始動はニーキックからのみ。浮いた相手に多段コンビネーションであるコンボエルボースピンキックを決めてもいいが、ダメージ補正で威力が低下する上にダウン攻撃も決められないのでオススメできない。最後に前号の訂正を。ジャッキーのコンボエルボースピンキックは条件なしでつながる、と紹介したが、製品版ではPPからエルボーがつながらなくなってしまった。すまんです。

ニーキック(⇨K)→サマーソルトキック(⇖K) 80

◀ジャッキーといえばこのコンボ。ダメージ量は80とそれほど高くないが、重量級にも問題なく決まるので決めるチャンスは多い。サマーソルトキックの後はすぐ動けるが、ダウン攻撃は間に合わないので注意。

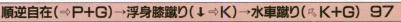
ニーキック→スピンヒールソード(⇦K+G)→ジャンピングニースタンプ(⇧P) 97

◀上のコンボを発展させたもの。こちらはダウン攻撃につなげられるのでダメージ量が上がっている。ただし、重量級にはスピンヒールソードが空振りしてしまうので、サマーソルトキックと使い分ける必要がある。

カゲ　妖しいバウンド弧延落コンボ発覚。楽しげ

前号で紹介した通り、順逆自在からの影刃は確定で入る。これを発展させたのが、右で紹介している順逆自在→浮身膝蹴りである。コマンド入力は若干難しめだが、影刃より威力は上なのでマスターする価値はある。

弧延落からのコンボは空中にいる相手に円月蹴りを当てるのではなく、地面に落下後バウンドしているところに円月蹴りを決める。すると相手は少しだが浮き直すので、そこに影刃を叩き込む、といった特殊なもの。

順逆自在(⇨P+G)→浮身膝蹴り(↓⇨K)→水車蹴り(⇖K+G) 97

◀順逆自在からの浮身膝蹴りは、順逆自在の硬直中にしゃがみダッシュを先行入力して出そう。影刃からの水車蹴りは重量級に入らないが、浮身膝蹴りにすれば重量級にも問題なく決まるので是非マスターしよう。

弧延落(⇦P+G)→円月蹴り(⇗K+G)→影刃(⇨⇩⇘P) 95

▲弧延落の後にダッシュし、素早く円月蹴りを出すのがポイント。重量級にも決めることができるので決めるチャンスは多い。狙え!

メガミックス通信　先月号でアキラの修羅覇王靠華山は地上でもつながる、と紹介したが、製品版ではつながらなくなってしまいました。嘘記事ですまんのお。

バン

多段空中コンボはないけど破壊力は申し分ない

拳華火からの超衆賭麗斗はダメージ量が低い、と写真付きで紹介したが、製品版では大幅に威力がアップしたため、強力な空中コンボに大変身。決めた後のダウン攻撃も間に合うので言うことなし。見た目は立ちキックの速攻足蹴は、相手にヒットした瞬間にGボタンを押すと攻撃を当ててからキャンセルすることが可能。写真を見てもらえば分かりやすいと思う。Gボタンを押すタイミングが若干シビアなので練習が必要だけどね。

拳華火(↘P)→超衆賭麗斗(→P)→特攻(⇧P) 125

◀簡単なコンボなのにかなりの攻撃力を秘めているアッパー超衆賭麗斗。重量級にもギリギリ超衆賭麗斗は入るが特攻は回避されてしまうため、威力は落ちるが拳華火×2からの特攻で安定しておくのが良い。

鉄肘(⇨P)→速攻足蹴(⇨⇨K)→特攻(⇧P) 100

▲速攻足蹴をキャンセルしつつヒットさせた後は、一瞬待たないと特攻が出ないので注意。テクニカルではあるができるようになると心強い。

ラクセル

ギターって壊れるんだよ。知ってた?

ダブルアッパーで浮かせた時はキックアウェイを挟んでからダウン攻撃で締める簡単なコンボが狙い目。それなりに威力もあるのでガンガン使おう。

3発すべて連続ヒットするデススピンコンボからは、スカイスクリーマーを挟んでからダウン攻撃を決めよう。デススピンコンボを決めた後のスカイスクリーマーは、硬直中にダッシュを先行入力し、少しだけ進んでからスカイスクリーマーを出さないと空振りしやすいので注意。

ダブルアッパー(↘PP)→キックアウェイ(⇨K)→フライングタスク(⇧P) 103

◀ラクセルの基本となる空中コンボ。特に難しい部分はないので簡単にできるようになるはず。重量級が相手でも問題なく決められるので使用頻度は高い。ラクセルを使うなら、このコンボぐらいは覚えておくべし。

デススピンコンボ(↘KP⇨K+G)→スカイスクリーマー(K+G)→フライングタスク 128

▲スカイスクリーマーを決める時の先行入力ダッシュが難しいかも。そこさえできるようになれば、この空中コンボはマスターしたも同然。

トキオ

多段コンビネーションは最後まで決めないこと

オープンアッパーで浮かせた後は、最後の蹴りまでつなげないコンボ・リアクタープラスを決めてからダウン攻撃につなげよう。最後の蹴りまで決めてしまうと、硬直時間が長いのでダウン攻撃が間に合わないのだ。

ロースピンハイを決めた後は、連続してKボタンを押すことでもう一発キックを追加できる。このキックは硬直時間が短めなので、ヒットさせてからでもダウン攻撃が間に合う。下段始動の空中コンボは強力だぞ。

オープンアッパー(↘P)→コンボ・リアクタープラス(KPPP)→イーグルランディング(⇧P) 114

◀最後の蹴りまで出さないコンボ・リアクタープラスで止めておくのがポイント。重量級は、コンボ・リアクタープラスで拾えないので、オープンアッパーを2連発で決めてからダウン攻撃につなげて安定。

ロースピンハイ(⇩K+GK)→キック追加(K)→イーグルランディング 117

▲下段の足払いから3ケタのダメージ量を減らせるのは心強い。しかも、重量級が相手の時にも決められるので使用頻度は高い。狙うしか。

※各コンボの後に表記している数値は、編集部独自のデータであり、コンボの総ダメージ量(対VFキャラ)を示します。

メガミックス通信　アクセルのギター、ピッキーのスケボーといった武器には耐久値があり、0まで下がると赤く点滅。この時に破壊技を当てると壊れてしまう。

リオン

浮かせてからの疾歩昇穿手連発が楽しすぎ

リオンは投げを決めた後に運べるものが多い。登山翻車脚からは一歩踏み込んでから勾手提膝を当て、浮いたところに先行入力しゃがみダッシュからの疾歩昇穿手を決めてダウン攻撃で締め。擺下尖転からは背後から勾手提膝が確定でヒットするので、浮いた相手にしゃがみダッシュ疾歩昇穿手を連続で当てながら運ぶことが可能。連続しゃがみダッシュなので難しめではあるが、決められるとかなり笑えるので練習する価値アリ。

登山翻車脚(⬇⇨P+G)→勾手提膝(⇨K)→疾歩昇穿手(⬇⇨P)→落踵脚(⇧P) 104

▲重量級は疾歩昇穿手で拾えないので、勾手提膝から直接ダウン攻撃を決めよう。勾手提膝以外に、進歩蟷螂掃手や疾地掃腿も入るぞ。

擺下尖転(⇘P+G)→勾手提膝→疾歩昇穿手×4→落踵脚 122

▲疾歩昇穿手は軽量級×４、中量級×３、重量級×２と回数を変えよう。しゃがみダッシュ疾歩昇穿手は⇘⇩⇘⇨Ｐと入力すれば出せるハズ。

パイ

飛燕翻跨→春燕掛塔は投げコンボっぽくてヨイ

飛燕翻跨で背後を取った後にダッシュしてから背後投げを狙うと確実に決まることが発覚！背後投げからは浮かせ技である燕子双掌が間に合うので、ここから空中コンボに持っていくことができるのだ。連続して技が決まるので楽しげである。

旋風牙からのコンボは、左に回転する旋風牙を決めた後に右に回転する燕陣旋風脚を決める大道芸モノ。燕陣旋風脚ではなく連環転身脚も決められるが、ダメージ補正によって威力低下。

飛燕翻跨(⇘P+G)→春燕掛塔(P+G)→燕子双掌(⇨⇨P)→高蹴腿(K)→高蹴腿→燕蹴高雷撃(⬆P) 117

▲飛燕翻跨の後、一瞬待ってから背後投げを狙わないと決まらないので注意。重量級には高蹴腿を１発に減らせば問題なく決められる。

旋風牙(K+G)→燕陣旋風脚(⇦K+G)→燕蹴雷撃(⇧P) 119

◀旋風牙は足の先端を当てた方が威力は高い。ダウン攻撃も間に合うのでいい感じ。ただ、上段攻撃である旋風牙が確実に決まる場面は皆無なので、対戦で決められるチャンスは…。一応重量級にも決められるが。

サラ

空中コンボはニーキックから。⇨PKでもOK

ここで紹介しているコンボはどちらもニーキック始動のもの。ニーキックからフラッシュピストンパンチで止めてダウン攻撃へつなぐものはサラの基本コンボ。コマンド入力が簡単で、失敗する確率も低く頼りになる。ニーキックからライジングダブルニーへつなぐものは基本コンボを発展させたものだ。先行入力しゃがみダッシュからライジングダブルニーを出す必要があるので難しめだが、威力は基本コンボよりも上。練習するべし。

ニーキック(⇨K)→フラッシュピストンパンチ(PP⇧P)→ジャンピングニースタンプ(⇧P) 90

◀ニーキックが入ったらパンチを連打するだけなので簡単。重量級にも決められるので、ライジングダブルニーが出せない人は頼るべし。ちなみに、フラッシュピストンパンチはＰＰ⇧ＰではなくＰＰＰでもＯＫ。

ニーキック(⇨K)→ライジングダブルニー(⬇⇨KK)→ジャンピングニースタンプ 116

▲しゃがみダッシュライジングダブルニーが出せればＯＫ。重量級はダウン攻撃を回避されやすいのでサッカーボールキック(⇘K)で安定。

メガミックス通信 マーラーのダウン攻撃絶対おかしいよ。やってみれば分かると思うケド、踏めない。相手が完全にダウンしてから出すと踏みやすいけど…。

ピッキー なんかスケボー小僧の攻撃力高いんですけど…

背後に回るフォークスルーからはアッパーが確定で決まる。浮いた相手に方向キーを前に入れながらのニー&ハイスピンを決め、ダウン攻撃で締める。

コンボスキッピングニーは4発すべて連続ヒットし、相手を浮かせることができる強力な連続技。浮いたところにニー&ハイスピンが決まり、ダウン攻撃まで間に合うのだ。ピッキーのダウン攻撃は攻撃範囲が広く、多少遅れても決まりやすい。コンボスキッピングニー強し！

フォークスルー（⇩P+K+G）→アッパー（⇘P）→ニー&ハイスピン（KK）→フライングドルフィンアタック（⇧P） 114

▲アッパーで浮かせた後にニー＆ハイスピンを決める時は、１度Ｇボタンを押さないとアッパーハイスピンに化けてしまうので注意するべし。

コンボスキッピングニー（PP⇨KK）→ニー&ハイスピン（KK）→フライングドルフィンアタック155

▲立ちＰから体力を半分強減らせるピッキー。コンボスキッピングニーは先行入力で素早く入力しないと出しにくいので練習する必要アリ。

ハニー 順足時にジャックナイフキックを出すと…？

中段始動のハニートリプルは3発連続でヒットし、相手を浮かせることができる高性能な技。この技で浮かせた後は、ジャックナイフキックを挟んでからダウン攻撃を決めるといい。バールティングホース（⇗P）で背後に回った直後は間合いが近いのでハニートリプルを決めるチャンス。フォークスルーで背後に回った後はキャットアッパーが確定で入るので、浮いた相手にジャックナイフキックを挟んでからダウン攻撃で締めよう。

ハニートリプル（⇨PPP）→ジャックナイフキック（K+G）→スピンランディング（⇧P）127

▲ハニートリプルは連続ヒットするので使用頻度は高い。バールティングホース、ペリペリチェック後はまず回避されないので狙うべし。

フォークスルー（⇩P+K+G）→キャットアッパー（⇘P）→ジャックナイフキック→スピンランディング 100

◀ピッキーの持つ投げ技とほとんど同じだと思われるフォークスルーの後はキャットアッパーで決まり。重量級にも決められるので、投げを狙う時はフォークスルーとバールティングホースの２つを使い分けよう。

グレイス バルカンビートがチクチク当たって気持ちイイ

キャメルハイスピンを決めた後は、５回連続で叩くバルカンビートを挟んでからのダウン攻撃が間に合う。ただし、このコンボは逆足でないと決まりにくいので、順足時はロングアクシスターンに切り替えよう。

ロングアクシスで浮かせた時は新技である⇨⇨Kを挟んでからダウン攻撃を決めるといい。ロングアクシスターンまで出してしまうと空中コンボにつなげられないので、ロングアクシスで止めておくこと。

キャメルハイスピン（⇘K⇨⇨K）→バルカンビート（PPPPP）→スマートダイブ（⇧P）122

▲逆足限定ではあるが、バルカンビートが相手の側面をチクチク攻撃する当たり方は見る価値アリ。重量級に決めることもできるぞ。

ロングアクシス（⇨K+G）→新技（⇨⇨K）→スマートダイブ 102

◀ロングアクシスで浮かせた相手が重量級の時は、新技の⇨⇨Ｋではなくロングアクシスターンを出すといい感じにヒットする。ダウン攻撃も間に合うので威力は高め。相手キャラごとに切り替えるべし。

メガミックス通信 クマチャン空中コンボないんです。勘弁してくれ一。それにしても見た目とは裏腹にクマチャン軽いよな。さすが風船。ベアバルーン。

ジェフリー　ジェフリー進歩里膀ことバックスローはイケル！

相手を後方に投げるバックスローだが、投げられた相手は長時間硬直しているのでこちらの攻撃を当て放題。最も簡単で確実なのは、ダッシュで接近してからの背後投げ。タイミングも難しくないので、器用じゃない人もできるハズ。空中コンボを狙う時は、投げた直後にヘッドアタックを出し、浮いた相手にニーアタックを決めてからダウン攻撃で締めるといい。背後投げよりもダメージ量は上なので、できるだけ空中コンボを狙おう。

バックスロー(⇙P+G)→バックブリーカー(P+G) 80

◀投げから投げがつながる不思議なコンボ。バックスロー後にダッシュし、おもむろに背後投げを狙うべし。ただし、投げた後にダウン攻撃は決められないのでダメージ量は80で一定。上を目指すなら下のコンボを。

バックスロー→ヘッドアタック(⇦⇨P+K)→ニーアタック(⇨K)→ボディープレス(⇧P) 110

▲バックスローからは背後投げで安定せず、できるだけこのコンボを決めるようにしよう。重量級にも決められるので使用頻度は高い。

ウルフ　メガミックスでもショートショルダーは強力！

ショートショルダーで浮かせた時は、もう1発ショートショルダーを決めてからダウン攻撃につなげるのが基本。ウルフのダウン攻撃は他キャラに比べて威力が高く、攻撃範囲も広いため回避されにくい。浮かせた時に必ずダウン攻撃を決めることがウルフの勝利につながるハズ。

ニーブラストで浮かせた時は、ショートショルダーではなく先行入力しゃがみダッシュからのバーティカルアッパーを挟んでからダウン攻撃へつなごう。

プッシュ(⇨P+G⇨P+G⇨P+G)→ショートショルダー(⇨⇨P+K)→ショートショルダー→ハイエルボー(↑P) 98

▲背後からプッシュした時はショートショルダーが確定でヒットする。無論、もう1発ショートショルダーを決めてからダウン攻撃で締めろ。

ニーブラスト(⇨K)→バーティカルアッパー(↘P)→ハイエルボー95

◀ニーブラストはショートショルダーよりも硬直時間が長いので、スキの少ないバーティカルアッパーを挟んで大ダウン攻撃を決めよう。ショートショルダーを挟むと強力な大ダウン攻撃を回避されてしまうぞ。

ラウ　旋風牙からの『3』っぽいコンボも決められるのだ

スキの大きな双虎烈破だが、決まれば高く浮かせることができる。浮いたところに連環虎燕掌を決め、大ダウン攻撃で締めるとかなり体力を奪える。連環虎燕掌は先行入力しゃがみダッシュから出さないと間に合わないので注意するべし。

旋風牙で吹き飛んだ相手を飛燕転身掌で浮かせ直し、振り向き攻撃の背拍掌から連環転身掃脚で締めるコンボは『VF3』でおなじみだ。旋風牙はパイと同じく先端を当てると威力UP。

双虎烈把(⇘P+K)→連環虎燕掌(↘P↘P+K)→虎爪連蹴(↑P) 130

◀連環虎燕掌の後に大ダウン攻撃が間に合うので、かなりのダメージが期待できるコンボ。重量級にも決められるので狙う価値はある。態勢を崩す柳手掛倒から投げか双虎烈破の2択で迫ると決めるチャンスだ。

旋風牙(K+G)→飛燕転身掌(⇦⇦P)→背拍掌(⇩P)→連環転身掃脚(⇩PPP⇩K) 121

▲『VF3』でも同じだが、飛燕転身掌を入力した直後に背拍掌も入力すること。背拍掌は先行入力しておかないと出ないのだ。要練習って感じ。

メガミックス通信　ジェフリーのコンボケンカアッパー、開発中だと3発すべて連続ヒットしてたのに。アッパー入ったら浮かせられたので強かったんだけど。

ジェーン

ジェーンの新技は双虎烈把(©ラウ・チェン)?

コマンド投げであるスーパーコンボニーランチャーを決めた後は、方向キーを前に入れながらの立ちパンチを挟むと、ダウン攻撃が決まる。少しでも多くのダメージを与えるために、立ちパンチは必ず決めておこう。

新技の↘P＋Kは超破壊力を持つ浮かせ技。浮いた相手にトスアッパーを決め、キーを斜め下に入れてジリジリ前進しながらライジングアッパーを出そう。ダウン攻撃まで決めれば一気に体力を奪えるぞ。

スーパーコンボニーランチャー(⇦↙⇩↘⇨K+G⇩⇨K)→クラップナックル(P)→ナックルダイブ(⇧P) 128

◀スーパーコンボニーランチャーの後にパワースマッシュやカットニーを決めることもできるが、ダウン攻撃は回避されてしまうのでオススメしない。クラップナックルなら重量級にも決められるので安定している。

スイングアッパー(↘P+K)→トスアッパー(↘P)→ライジングアッパー(↘P)→ナックルダイブ 146

▲トスアッパー後にしゃがみ歩きで前進するのがポイント。重量級にはライジングアッパーをクラップナックルに変えれば決められるぞ。

サンマン

♂が好きな彼のダウン攻撃はピーチバーガー

ダブルアッパーピーチは最後の尻まで連続ヒットするスグレモノ。尻が当たると相手は浮くので、方向キーを前に入れながらの立ちパンチを挟んでからダウン攻撃で締める。中段のサンマンアッパーから始まるコンボなので決めるチャンスは多い。

ジャックナイフスローで浮かせた時は意外と間合いが離れてしまうので、決める技はリーチのあるものに限られる。そこで、斜め上に長い立ちキックを挟んでからダウン攻撃につなごう。

ダブルアッパーピーチ(↘PPK)→サンマンパンチ(P)→ピーチバーガー(⇧P) 127

▲サンマンパンチの時に方向キーを相手方向に入れてリーチを長くしないと届かないぞ。重量級にはサンマンパンチを省いて直接ダウン攻撃。

ジャックナイフスロー(↘P+G)→サンマンキック(K)→ピーチバーガー 115

◀サンマンキックがナイスな位置でヒットするのでダウン攻撃が間に合う。重量級にも問題なく決まるぞ。ダメージ量は落ちるが、サンマンキックをダブルピーチボンバーに変えても入る。フィニッシュに決めるしか。

マーラー

ただ1人ダウン攻撃の性能が悪い男

3発連続でヒットし、相手を浮かせることのできるブローコンボ・アッパーから空中コンボを決めよう。中段のストマックブローからブローコンボ・アッパーが連続で出せるので、ストマックブローから狙うといい。ただ、マーラーのダウン攻撃は必ず入るタイミングで出しても入らないことが多い。はっきり言って使いモノにならないので、マーラーだけはダウン攻撃で締めずにコンビネーションを最後まで出し切った方がいい。

ストマックブロー(⇨P)→ブローコンボ・アッパー(PPP)→ストマックブロー→ブローコンボ・ダブルハイキック(PP⇨KK) 120

◀ストマックブローからつなげてできるだけ与えるダメージを稼ごう。マーラーはB.M.と違い6連がつながらないので、この空中コンボをひたすら狙うしかない。重量級にも入るので必ずできるようになろう。

ローショット・ダークプレリュード(↙KKPP) 70

◀バイパーズ時代は途中でガードされてしまったダークプレリュードだが、『メガミックス』ではすべて連続ヒットするようになっている。4発目のパンチの後にアッパーを出せるが、これはつながらないので注意しよう。

メガミックス通信 デュラルの基本はコンボエルボサマー。ジャッキーのコンボエルボースピンはつながらなくなったけどデュラルはいける。90近く減るし。

シュン　彼ったら飲むと凄いんです。ういっく

2つとも転身繰膀からのコンボだが、最初のコンボは酒を飲んでいない状態に決めるもので、2つめは酒を8杯飲んだ時に決められるもの。飲んでいない時は浸歩酔硬手や挑腕擦拳ではなく、威力の高い龍尾脚で相手を浮かせてコンボを狙う。酒を8杯以上飲んでいるなら、浮かせ技は挑腕栽手でキマリ。シュンの酒8杯以上コンボは、今回のコンボ特集の中でもトップレベルのもの。飲めるだけ酒を飲み、攻撃力をドーピングするのだ！

転身繰膀(⇘P+G)→龍尾脚(⇧K)→挑腕擦拳(⇩⇘⇨P)→転宙落脚(⇧P) 108

◀酒を飲んでいない時はこのコンボを狙おう。重量級にも入るので、確実に決めておきたいところ。龍尾脚を出す時は方向キーを一瞬だけ上に入れるようにしないと大ジャンプキックに化けてしまうので注意しよう。

転身繰膀→挑腕栽手(⇩⇘⇨P⇦P)→連蹴廻手(KKP)→転宙落脚 164

▲コマンド入力は難しくないのだが、相手の体力を半分以上減らすことのできる空中コンボ。重量級は挑腕栽手×２→ダウン攻撃を決めよう。

デュラル　コンボエルボサマーは地上でヒットさせるべし

使える技を大量に持っているデュラルだが、空中コンボの始動はニーアタックが基本。浮いた相手にコンボエルボサマーを決めるより、高蹴腿で浮かせ直してからニーアタックにつなぎ、ダウン攻撃を決めた方が与えるダメージは多い。

弧延落からの鉄山靠は相手が浮いている時に決めるのではなく、落下後バウンドしているところに決めるようにする。当たり具合いでダメージ量は変化するが、結構笑えるのでオススメ。

ニーアタック(⇨K)→高蹴腿(K)→ニーアタック→ボディープレス(⇧P) 120

▲浮かせ直す効果のある高蹴腿を挟む。ダウン攻撃のボディープレスは攻撃範囲が広いので、重量級が相手の時も問題なく決められるぞ。

弧延落(⇦P+G)→鉄山靠(⇦⇨⇨P+K) 100

◀バウンド中の相手に鉄山靠を決める。タイミングは慣れないと難しいかもしれないが、練習すれば実戦でも十分狙えるレベル。鉄山靠以外にニーアタックで拾うこともできるのだが、タイミングが激シビア。

VFキャラにもついたダッシュニーはウマイ!!

ガードされても問題なし

『メガミックス』ではすべてのＶＦキャラにダッシュ中に出せる攻撃が使えるのだ。ダッシュからの攻撃は、Ｐでストレート、Ｋでニーアタック、Ｐ＋Ｇでタックル、⇩＋Ｋでスライディングの計４つ。この中で注目したいのがダッシュ中Ｋで出せるダッシュニーだ。このダッシュニーはガード外し効果があるので、防がれても相手より先に動くことができる。ヒットすれば浮かせることができるため空中コンボが狙える、というスグレモノだ。ガードされても問題はないとはいえ、かわしで回避されてしまってはオシマイ。その点にだけは注意しよう。

◀ダッシュニーで突っ込んだがガードされてしまった。

▲この後パンチを打ち合ってみる。すると…。

◀一方的にガードさせた側が勝つ。恐るべし！

ザンネンな2人

『ＶＦ』キャラにダッシュ攻撃がついたわけだが、実はパイとシュンの２人だけダッシュ中Ｋボタンで出せる攻撃がダッシュニーではなかったりする。２人のダッシュ中Ｋで出せる攻撃はスキだらけなので、はっきり言って使いものにならない。ザンネン。

舜帝さん
◀なぜか宙舞双転脚が出る。ああ無情。

パイさん
▶カッコイイ跳び蹴り。使えないケド。

メガミックス通信　ＩＰモードでＡコースをクリアすると、Ⓧボタンで３Ｐカラー、Ⓨボタンで４Ｐカラーが選べるようになる。気分転換にどうぞって感じ。

B.M.

デスフィナーレだけでも十分なんだけどね

基本はマーラーと同じくストマックブロー始動のブローコンボ・アッパーで浮かせる。B.M.はマーラーと違いダウン攻撃が使えるので、浮いた相手に対する追撃はハイキック&フィストで止めておき、ダウン攻撃を決めよう。クロス・ディストラクションは固有技そのものだが、最後のトルネードパンチがヒットした後にダウン攻撃まで決めるとケタ違いのダメージを与えることができる。さすがビックマーラー、としか言えませんな。

ストマックブロー(⇨P)→ブローコンボ・アッパー(PPP)→ハイキック&フィスト(KP)→レッキングダイブ(⇧P) 136

▲浮いた相手に多段コンビネーションは決めず、ハイキック&フィストで止めてダウン攻撃を決める。重量級は逆足だと決めらないので注意。

クロス・ディストラクション(⇧G⇩KKP)→レッキングダイブ 172

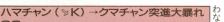
◀凄まじい威力を秘めているコンボ。軽量級に決める時は2段目の足払いでかなりの高さまで浮いてしまうので、落ちてくるまである程度待ってからPボタンを押すこと。起き上がりに重ねると決まりやすいぞ。

クマチャン

クマチャン突進大暴れコンボ大特集!

クマチャンには浮かせ技らしい浮かせ技が2段技で、連続ヒットしないサーモンハンティングしかないため、強力な空中コンボが存在しない。そこで、今回は愛らしいクマチャンがくるくる回転するクマチャン突進大暴れへつなぐためのコンボを大特集してみた。ダメージ量は微々たるものだが、見た目重視で使ってみよう。ちなみに、威力を重視するならクマチャン突進大暴れをダウン攻撃に置き換えよう。若干だが威力がUPする。

クマチャン大暴れ(P+K+G)→クマチャン突進大暴れ(⇦⇙⇩⇘⇨P+K+G)56

◀ノーマル大暴れから突進大暴れにつなげる楽しげなコンボ。重量級には決めることができないので覚えておこう。

ヤンヤンヤン(⇦⇨PPP)→クマチャン突進大暴れ 69

◀中段キックのハマチャンからも突進大暴れが間に合う。このコンボは重量級が相手の時でも決めることができる。

ハマチャン(⇘K)→クマチャン突進大暴れ 62

◀中段技で連続ヒットする、ヤンヤンヤンからも突進大暴れがいける。重量級は間に合わないので注意。

サーモンハンティング(⇩P+K+GP+G)→クマチャン突進大暴れ 59

◀サーモンハンティングを決められる状況はほとんどないが、一応ここからも突進大暴れを決めることができる。

ダッシュニーからのおトク空中コンボ一覧

▲浮いたのを確認して空中コンボを叩き込む。締めはやはりダウン攻撃でキマリ。

離れたら即ダッシュ!

スキのほとんどないダッシュニーを持っているキャラは使うしかない。相手との間合いが遠くまで離れたら、素早く走ってダッシュニーを狙うべし。ヒットして相手を浮かせたら、右の表にある空中コンボを狙おう。解説した通り、ガードされても反撃を受けないダッシュニーはかなり強力な武器となる。離れたら即ダッシュ、これが『メガミックス』では有効なのだ。パイと舜帝はダメだけど。

キャラ名	おトクな空中コンボ	ダメージ
アキラ	揚炮（⇘⇘P）→撃崩捶（⇧P）	102
ラウ	飛燕転身掌（⇦⇦P）→背拍掌（⇩P）→連環転身掃脚（⇩PPP⇩K）	108
ウルフ	ショートショルダー（⇦⇨P+K）→ハイエルボー（⇧P）	107
ジェフリー	ニーアタック（⇨K）→ボディープレス（⇧P）	99
カゲ	水車蹴り（⇖K+G）	82
サラ	ダブルジョイントバット（⇨PK）→ジャンピングニースタンプ（⇧P）	99
ジャッキー	ニーキック（⇨K）→ジャンピングニースタンプ（⇧P）	97
リオン	疾歩昇穿手（⬇⇨P)×2→落踵脚（⇧P）	106
デュラル	高蹴腿（K）→ニーアタック（⇨K）→ボディープレス（⇧P）	112
バン	超衆賭麗斗（➡P）→特攻（⇧P）	117
ラクセル	スカイスクリーマー（K+G）→フライングタスク（⇧P）	104
ジェーン	トスアッパー（⇘P）→ナックルダイブ（⇧P）	104
ピッキー	ニーハイスピン（KK）→フライングドルフィンアタック（⇧P）	116
マーラー	ブローコンボ・ダブルハイキック（PP⇨KK）	86
B.M.	ハイキック&フィスト（KP）→レッキングダイブ（⇧P）	110

メガミックス通信 ラウの斜上P強いって。浮かせて連環転身脚決めるとダメージ補正かかってるハズなのに意外と減る。強力な投げを持ってないだけマシか。

8人の隠しキャラの出現条件&固有技大紹介!!

シバ

刀によるガード不能攻撃は強力

『VF1』の開発途中にいたキャラクター。背中に刀を装備しており、刀を使った攻撃はすべてガード不能。しかも、4回連続で相手を切り刻むガード不能の刀コンボまで使える。ちなみにコンボ始動プグヌスは『VF1』アキラがパンチを連続で出す時と同じコマンドなのだ。

出現条件
Hコースクリア

技名	コマンド
(コンボ始動) プグヌス	⇨⇨P+K
プギラートゥス	⇨⇨P+KPP
クビトゥム	⇨P
メントゥム	⇘P
アルスグラディイー	⇨⇨P (ガード不能)
サンクティオー	⇦⇨P (ガード不能)
ディーフェンシオー・グラディウス	⇦P (G&A、ガード不能)
オディウム・プグヌス	P+K
オッサ・カプティス	P+K+G
メディウス・ロクス	⇧G⇩P (ガード不能)
(コンボ始動)メディウス・ロクス	⇧G⇩P+K (ガード不能)
プグナ・シングラーリス	⇧G⇩P+K⇨⇨P (ガード不能)
ケルターメン・シングラーレ	⇧G⇩P+K⇨⇨P⇦⇨P (ガード不能)
エクストレーマ・デークレートーリア	⇧G⇩P+K⇨⇨P⇦⇨P⇦P (ガード不能)
ガウディウム	⇨⇨P+KK
インクルシオー・スピタ	⇨⇨P+KPK
エーラーティオ・ヴォルプターリア	⇨⇨P+KPPK
キルクイトゥ・アートレータ	Kヒット KPK+G
キルクイトゥ・コクサ・フェムル	Kヒット KP⇩K+G
サングイス・クラーマーレ	敵近く ⇦⇨P+K+G

▲刀コンボはコマンドが難しめだが気持ちイイ。

▲⇨⇨P+KPPKが『VF1』アキラソックリ。

ウラバン

アキラ+バンな感じの裏番長

バンの持つ技のグラフィックが変化、さらにアキラの持つ技を多数使えるようになっているのがウラバンである。もちろんウラバンだけの特殊なコンビネーションもあるため、アキラやバンを使っている人も楽しめる。⇨⇨P⇘⇘Pはコマンドがシビアだが強力だゾ。

出現条件
Cコースクリア

技名	コマンド
超衆賭麗斗	➡P
鉄肘	⇨P
拳華火	➘P
肘根菩	⇨⇨P⇨P
肘鉄山	⇨⇨P⇦⇨P
肘揚炮	⇨⇨P⇘⇘P
肘揚炮蛇武流鬼苦	⇨⇨P⇘⇘PKK
根性肘	⇦⇨P
怒羅魂圧破	⇨⇩⇘P
蛇武流怒羅魂圧破	⇨⇩⇘P⇨⇩⇘P
烈甲破弾	⇦⇩⇙PP
烈火甲破弾	⇦⇩⇙P⇨⇩⇘P
鉄山靠	⇦⇨⇨P+K
仁義撃闘破	⇙➘P
焼入仏苦	P+K
倒	敵近く ⇦P+G
真威破	敵近く ⇙⇨P+G
激帀般	敵近く ⇦⇨P+K+G
裏崩拳	⇩P+K+G
裏番棲辺死亞流	⇩P+K+G⇦⇘P+K⇩⇦P

▲鋼肘から揚炮、連環腿とつなげる裏バンコンボ。

▲ちゃっかり崩撃雲身双虎掌も使えてしまうのだ。

ジャネット

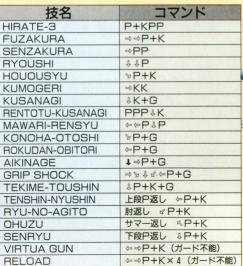
銃も撃つけど中身は葵なのだ

固有技はすべて英字で書かれているが、良く読んでみると『VF3』の葵の技と同じだぞ。もちろん出る技も葵と同じもの。ただ、攻撃を途中で止める寸止めや葵の投げコンボが使えない代わりに、相手の背後を取る新投げが追加されている。ガード不能の銃も使える。

出現条件
Dコースクリア

技名	コマンド
HIRATE-3	P+KPP
FUZAKURA	⇨⇨P+K
SENZAKURA	⇨PP
RYOUSHI	⇩⇩P
HOUOUSYU	⇘P+K
KUMOGERI	⇨KK
KUSANAGI	⇩K+G
RENTOTU-KUSANAGI	PPP⇩K
MAWARI-RENSYU	⇦⇦P⇩P
KONOHA-OTOSHI	⇘P+G
ROKUDAN-OBITORI	⇦P+G
AIKINAGE	⬇⇨P+G
GRIP SHOCK	⇨⇘⇩⇙⇦P+G
TEKIME-TOUSHIN	⇩P+K+G
TENSHIN-NYUSHIN	上段P返し ⇦P+K
RYU-NO-AGITO	肘返し ⇙P+K
OHUZU	サマー返し ⇖P+K
SENRYU	下段P返し ⇩P+K
VIRTUA GUN	⇦⇨P+K (ガード不能)
RELOAD	⇦⇨P+K×4 (ガード不能)

▲銃による攻撃はガード不能。上段だけども。

▲グリップショックからの背後投げが確定で入る。

レンタヒーロー (やまだたろう)

電池が切れるとやまだに変身!

まず注目したいのが体力ゲージの上にある電池マーク。この電池は時間がたつと減っていき、無くなってしまうとアーマーが壊れてしまうのだ。アーマーが壊れてしまうと出せる技が制限されてしまい、主力であるドラゴンサンダーが出せなくなってしまうぞ。

出現条件
Fコースクリア

技名	コマンド
ピーピーアッパー	PPP
ピーピーアッパー・サンダー	PPP⇩⇘⇨P
ベリーフラップパンチ	⇨⇩P+K+GP
ヒジ	⇨P
ソニックヒジカッター	⇨PPP
ギャラクティカヒジキャノン	⇨PP⇩⇨P
ギャラクティカヒジキャノン・サンダー	⇨PP⇩⇨P⇩⇘⇨P
エナジーアッパー	⇘P
エナジーアッパー・サンダー	⇘P⇩⇘⇨P
ドラゴンサンダー	⇩⇘⇨P
タクハイヒザ	⇨K
カカトオトシ	G+⇧⇩K
カカトオトシ・サンダー	⇧G⇩K⇩⇘⇨P
コンボ・ノンデル	PP⇩K
コンボ・ノンデル・サンダー	PP⇩K⇩⇘⇨P
シャガンデキック・サンダー	⇩K⇩⇘⇨P
チューカサマー	⇖+K
アストロスロー	敵近く ⇨⇦P+G
メガロスロー	敵近く ⇨⇦P+K+G
レンタヒーローフラッシュ	アーマー有り ⇨⇦⇨⇦P+K+G

▲ダウン中の相手にヒットするドラゴンサンダー。

▲アーマーが壊れると名前がやまだたろうに変化。

Kidsアキラ

技はアキラと同じなんだけど…

とにかくリーチが短いため、かなり接近しなければこちらの攻撃は届かない。普通の大きさのキャラと闘うと、リーチのある中段キックだけでいじめられてしまうことも。浮かせ技の馬歩衝靠をヒットさせても、相手との距離が離れてしまうので追撃は難しい。

出現条件
Bコースクリア

▲搜下崩捶はほとんど前に進まないため使えない。

▲馬歩衝靠で浮かせた時はダッシュ後に追撃を。

技名	コマンド
裡門頂肘	⇨⇨P
躍歩頂肘	⇨⇨⇨P
上歩衝掌	⇦⇨P
跳山崩捶	⇦⇨P+K
貼山靠	⇦⇨P+K+G
鉄山靠	⇦⇨⇨P+K
猛虎硬爬山	↓⇨P
馬歩衝靠	↓⇨P+K
白虎双掌打	↓⇦⇨P
搜下崩捶	⇘P+K
揚炮	⇘⇘P
連環腿	⇨⇨KK
修羅覇王靠華山	⇘K+G⇨P⇦⇨⇨P+K
崩撃雲身双虎掌	敵近く P+K+G⇦⇘P+K⇩⇦P
獅子抱月	敵近く ⇘P+G
進歩里胯	敵近く ⇙P+G
大纏崩捶	敵近く ⇦⇨P+G
心意把	敵近く ⇙⇨P+G
鷂子穿林	敵近く ⇦⇘P+G
順歩翻胯	敵近く ⇦⇩P+G

Kidsサラ

やっぱりリーチの短さが難

キッズアキラと同じくリーチが短いため、普通サイズのキャラと闘う時は苦労する。サラで多用するニーキックは頭が突き出てしまうので非常に当てずらく、使いものにならない。ムーンサルトも跳び越えられないし。キッズ同士で闘うコトをオススメ。

出現条件
Bコースクリア

▲サマーソルトもミニタイプ。当てにくいのだ。

▲ムーンサルトは相手を跳び越えられないゾ。

技名	コマンド
コンボライジングニー	PPPK
コンボサマーソルトキック	PPP⇖K
コンボライジングキック	PPP⇧K
エルボーサイドチョップ	⇨P↘P
エルボーヒールソード	⇨P⇦K
ダブルジョイントバット	⇨PK
ライジングダブルニー	↓⇨KK
ライジングニーコンボ	↓⇨K（着地後）K
ダブルステップニー	⇨K⇘K
ダッシュニー	⇨⇨K
スピンエッジキック	⇦K+G
スピンヒールソード	⇖K+G
ドラゴンスマッシュキャノン	⇙K
トーキック・ジャックナイフ	⇩P+KK
サマーソルトキック	⇖K
ネックブリーカードロップ	敵近く ⇨⇨P+G
ライトニングニースマッシュ	敵近く ⇦P+G
レッグホールドスロー	敵近く ⇦⇨P+G
ローリングフェイスクラッシュ	⇗P+G
ムーンサルト	⇗P

ビーン

鳥爆弾投下! ファイアー!!

ビーンの投げる爆弾は威力が極端に低いのだが、ダウン中の相手にヒットするので１度転ばせてしまえば連続して爆弾を叩き込める。とはいえ、ソニックキャラの投げは普通サイズのキャラには入らず、下段攻撃が１つもないため相手は立ちガード安定。楽しいケド。

出現条件
Eコースクリア

▲倒れた相手に爆弾投下。これしかないって感じ。

▲ビーンワープは背後にテレポートできる移動技。

技名	コマンド
きつつきアタック	PPPPP
きつつきストレート	PPPP⇨P
ぐるぐるストレート	⇨P
ぐるぐるストレートばくだん	⇨PP
ぐるぐるアッパー	⇘P
ぐるぐるアッパーばくだん	⇘PP
ばくだん３つ投げ	⇨⇨P
トリプルキック	KKK
サイドキック	⇘K
トリプルサイドキック	⇘KKK
ばくだんシュート	→K
馬キック	⇨⇨K
あっちいけキック	K+G
ハイパースタート	⇦P+K
スキップキック	⇧+KKK
空中ばくだん	↑P
ふんずけダイブ	↑+K
もーれつアタック	敵近く ⇦⇨⇦P+G
足踏み	敵近く ⇩⇩K+G
ビーンワープ	⇩⇩P+K+G

バーク

投げキャラだったんだけど…

投げを主体としていたバークだが、ビーンと同じくソニックキャラの投げは普通サイズの相手には決まらない。打撃面も全体的に出が遅いため、普通サイズのキャラと闘うとかなりキツイ。ガードしながら接近できるバリア歩きといった特殊な技をフル活用するべし。

出現条件
Eコースクリア

▲バリア歩きはガード状態で突進する特殊な技。

▲つかんでガンガンを決めた後は追撃が狙える。

技名	コマンド
ワンツーガン！	PP⇩P
はさみパンチ	⇨P
３回はさみパンチ	⇨PPP
ローパンチ	→P
ローフック	→PP
つぶしてガン！	⇩PP
バークアッパー	⇘P
シットパンチ	⇘⇘P
バークエルボー	⇦⇨P
バークエルボーコンボ	⇦⇨PP
大車輪パンチ	P+K
大車輪パンチ	⇨P+K
ハイパースタート	⇦P+K
バリア歩き	⇨⇨P+K+G
両手ハンマーダイブ	↑+P
びたんびたん	敵近く ⇦⇨⇦P+G
バークストライク	敵近く ⇘⇘P+G
あたまなげ	敵近く ⇨⇩P+G
つかんでガンガン	敵近く ⇩⇩P+G
ジャイアントスイング	敵近く ⇦⇙⇩⇘⇨P+G

シャイニング ザ ホーリィアーク

SHINING the HOLY ARK

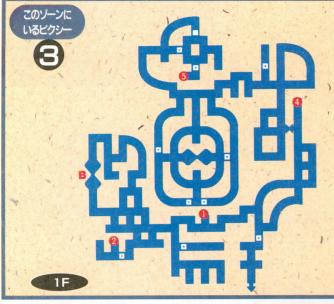
今回攻略するのは、3つのほこらに隠された3種の神器を入手してから、蜃気楼の村に到着するまで。アーサーたちの冒険も、ついにクライマックス間近になって、謎解きもかなり難しくなっているぞ!!

●発売中 ●5,800円 ●ソニック ●RPG

3つのほこらにある3種の神器入手方法教えます!!

南のほこら

ファーイースト村のすぐ南に位置するのが、このほこらだ。天地がぐるりと反転する不思議な仕掛けがあり、天井を進む場面もあるぞ。

このゾーンにいるピクシー
3

POINT A あやしい壁はマトックで壊せ!

古代象形文字のようなものが描かれているあやしい壁は、B2Fで手に入る"マトック"を使えば壊すことができる。この壁を壊さないと奥には進めないところがたくさんあるので、ダンジョンに入ったら、まずはマトックを探そう。

◀これがマトックで壊せる壁。そこかしこにある。どんどん壊せ!

POINT B 天井側を歩いていくのだ

まるで渦巻のように、グニャリと回転しているゾーンを通ると、天井と地面がそっくり逆転する。つまり、天地が逆さまに入れ替わってしまうのだ。さっきまで歩いていた地面が天井になり、天井だった場所を歩くことになるぞ。

◀このグニャリとしたゾーンを通るたびに天地が入れ替わるぞ。

POINT C

最後の宝石の仕掛けをクリアするには?

▲アクアマリンやルビーなど7種類の宝石が手に入る。壁の石版には、それぞれの宝石の価値についてのヒントが書かれているのだ。

このゾーンで入手する7つの宝石を、ちょうど価値が等しくなるように分配して、2つの神像に捧げよう。そうすれば、3種の神器の1つである〝御剣〟が手に入る。

●宝石の価値

ブラックオニクス	アクアマリン	2個分
オパール	アクアマリン	3個分
ルビー	アクアマリン	4個分
サファイア	アクアマリン	5個分
エメラルド	アクアマリン	6個分
ダイヤモンド	アクアマリン	7個分

2つの神像にちょうど価値が等しくなるように宝石を置け!

▲宝石の価値は上のリストにある通り。リストを見れば、どのように二分すればいいかすぐにわかるはずだ。

▲神像に宝石をうまく捧げると、ボスの登場となる。ボスを倒せば〝御剣〟を地面から引き抜くことができるぞ。

COLUMN

掘り出し物にはこんなレアものがありまっせ!!

お店にこまめに通っていると、店員から声を掛けられることがあるよね。これは、めったに店頭に出せない超掘り出し物を買えるチャンスなのだ。

掘り出し物として店頭に出されるのは、貴重なものばかり。ここにその一部を紹介するので、ぜひともお店に通いつめて入手してほしい。

▲掘り出し物が欲しかったら、とにかく頻繁にお店に通うしかない。町に入ったら必ず訪れるように。

商品名	攻/守	値段	効果
マジックワンド	47	3500	魔法使い用。敵を眠らせる追加効果がある。
ハーミットローブ	35	11000	耐魔法、耐ブレス効果もアップするローブ。
アンガーワンド	72	14000	道具として使うと魔法フリーズを発動。
スパイクシールド	?	5400	防具にもかかわらず、攻撃力を上昇させる盾。
セイントアンク	?	9800	聖者のための杖。装備すると防御力が上がる。
マーリンズローブ	?	?	伝説の魔法使いが作ったといわれるローブ。
ドラゴンアックス	?	26000	ドラゴン族の力を真に発揮させるオノ。

出現モンスター

コインビースト
出現パターン 横

非常に高い防御力を誇り、通常の攻撃ではほとんどダメージを与えられない。魔法攻撃で倒すしかない。スパークレベル1を唱えてくるので注意すること。

スフィンクス
出現パターン 前

石像に化けている。出現速度がとても速いので、ピクシーによる先制攻撃を成功させるのはかなり難しいだろう。スリープレベル1を唱えてくる。

シェルマンティス
出現パターン 横

フリーズレベル2で全員が30近いダメージを受ける。ローディのまどろみの術がよく効くので、眠らせてから攻撃するようにするとダメージを食らわずに済む。

ウォールビースト
出現パターン 前

マトックで壊せる壁に化けている。灼熱の炎をまともに受けてしまうと、全員が40以上のダメージを受ける。回復魔法ヒールまで持つやっかいなモンスターだ。

ゴブレンジャー
出現パターン 前

石像の中に隠れている。5人全員の集中攻撃があるが、それほど攻撃力は高くない。1人ずつ落ち着いて倒していけば、それほど怖くない相手だ。

バルーンコブラ
出現パターン 前

火の粉を吐き出してくるが、それほどダメージは大きくない。単体で出現することが多く、南のほこらの中では、比較的簡単に倒せるモンスターだ。

タートルドラゴン
出現パターン 横

つめたい息を吐き出して全員を攻撃する。体を丸めたタックルも全員を攻撃する技だ。防御力も高いため、2匹登場したときは、かなり手こずるだろう。

マミー
出現パターン 前

石棺の中に隠れている。HPを吸い取って自分のものにしてしまういやらしいモンスター。炎系の攻撃がよく効くので、じゃんじゃん燃やしてしまおう。

BOSS ウィッチ

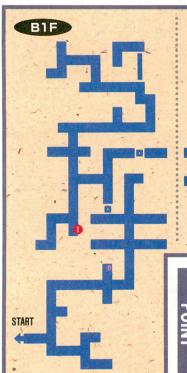
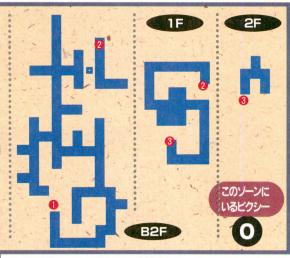
フリーズレベル2、ヘルプラストレベル3、アタックレベル1と、多彩な魔法を持っている。そのほとんどが全員攻撃が可能な魔法なので、常に味方の残りHPに注意するようにしたい。また、戦闘中に召喚されるマミーは、集中攻撃で早めに倒してしまうこと。

▶マミーが2体召喚される。まずはこちらを。

▼支援魔法サポートで防御力を上げて戦おう。

地下迷宮～エンリッチ城

最初の神器〝御剣〟を入手したアーサーたちは、ファーイーストの村でローディの妹アカネを仲間に加えて、エンリッチ城へと向かう。ついにあのリリクスと対決する時がやってきたのだ。城下町の井戸から、地下迷宮経由で城内に入ろう。

このゾーンにいるピクシー　0

POINT　B2Fの桟橋から地下迷宮の奥へ

地下迷宮B2Fにある桟橋から、アカネが船を出してくれる。これに乗って、地下迷宮の奥に侵入し、リリクスのいる王の間へと向かうことになる。

◀この桟橋から船に乗って奥へと進む。

出現モンスター

キューブゴーレム　出現パターン 前

空中を飛行しながら前方から出現する。キューブ状に変形すると、あらゆる魔法攻撃を反射するので注意すること。自分の魔法でダメージを受けてしまうぞ。

チェストゴースト　出現パターン 前

宝箱の中に隠れているモンスター。即死魔法ソウルスチルを持っており、運が悪いと誰かが倒されてしまうだろう。出現速度がとても速いのも特徴。

BOSS　リリクス&イビルスピリット

フリーズレベル3、スパークレベル2ととにかく攻撃魔法が強力だ。防御魔法サポートを連続してかけて、パーティ全体の防御力を上げないと、あっという間に倒されてしまう。回復役を2人用意して、毎ターン必ずヒールをかけるようにすれば、なんとか戦える。

▲まずは後衛にいるイビルスピリットから倒す。長期戦を覚悟しよう。

COLUMN　ピクシーを50匹全部集めると〝ピクシーベル〟がもらえる!!

世界各地に隠れているピクシーたちは、全部で50匹。ステータス画面を見れば、現在何匹のピクシーが仲間になっているか確認できる。みごとに50匹すべて仲間にすると、必ず先制攻撃が成功するようになる、〝ピクシーベル〟というアイテムがもらえるぞ。

ピクシーをすべて集めよ!

◀ダンジョン、町、城、ピクシーたちはあらゆる場所に隠れている。探せ!!

ピクシー	フェアリー	サキュバス	インキュバス	レプラカーン
	デイジー	メルラン	ランタナ	デーナ
チェリー	アイリス		エフジェ	
ウィロー	カメリア	ロベリア	ムスカリ	セルガン
			クレビス	コークス
		オーレア	リクニス	シルコン
	アゼリア	ルピナス	シペラス	マンガン
	シラスル	カトレア		ダンプリ
ピアー	ミモザ	ヒオラ	アトニス	ソロ

ステータスで確認

▶ステータス画面を見れば、何匹のピクシーを仲間にしたか確認できる。

出現モンスター

イビルホイール　出現パターン 前

たいてい2体で前方から出現する。HPはそれほど多くないが、水をほとばしらせて全員を攻撃してくるのがやっかい。戦闘後にいやしのしずくを落とす。

ビッグマウス　出現パターン 前

灼熱の炎を吐き出して、全員に30以上のダメージを与える。攻撃力はそれほど高くなく、西のほこらの中ではかなり弱いモンスターだといえる。

ヘルスパイラル　出現パターン 後方

ぐるぐる回転しながら後方から出現する。強力な竜巻を起こして全員を攻撃してくる。まどろみの術がときどき効くので眠らせて戦うのが最良の戦法だ。

キングクロー　出現パターン 横

ご存じカニさんのパワーアップバージョン。渾身の一撃で80近いダメージを食らう。防御魔法サポートをかけながら戦いたい。まどろみの術が効くことも。

テンタクル　出現パターン 下

桟橋を壊して出現する。渾身の一撃は50近いダメージだけど、それ以外に特殊攻撃は持っていない。普通に戦っていればアッサリと倒せてしまうだろう。

サイレンビースト　出現パターン 下

フリーズレベル3で全員が60以上のダメージ。かなりの強敵だ。あらゆる魔法を駆使して全力で戦わないとツライかも。まどろみの術がたまに効く。

西のほこら

3種の神器の1つ〝御鏡〟が眠るほこら。カメが、通常では進めない場所の橋渡しをしてくれる。カメの好物〝カメのエサ〟入手が攻略のポイントだ。

POINT A カメのエサを探すのだ

地底湖の中を進んでいく、この西のほこらでは、要所でカメのお世話になる。カメの背中に乗ることで、湖の上を移動していくのだ。ただし、カメに乗せてもらうには〝カメのエサ〟を与えなければならない。まずはカメのエサを探すのが先決だ。

▶エサを与えれば、カメが背中に乗せてくれる。これでさらに奥に進める!!

POINT B 壊せる壁があるぞ!

西のほこらを歩いている時に、通常の壁と見かけがちょっと違うあやしい壁を見たことはないかな？ 実はその壁は、ダッシュ移動することで破壊することができるのだ。壊れた壁の奥には、めったに入手できない貴重なアイテムがあったり、ルートを大幅に短縮できる近道となっていたりするぞ。移動中は、常にまわりの壁に目を凝らしながら歩くようにしよう。

▶壊せる壁は、通常のものとは違う模様をしているぞ。

BOSS キングスネイル

巨大な巻き貝のお化け。両わきには2体のテンタクルアームを従えている。大きな水流を巻き起こす〝波状攻撃〟を受けると全員40近いダメージを食らう。防御魔法サポートを連続でかけて防御力を上げて戦えば、それほど苦労することなく倒せるはずだ。まずはテンタクルアームから倒そう。

◀身を切り刻む超音波。味方1人が60以上のダメージを受ける。

POINT C 仕掛けブロックはじっくり行こう

このゾーンの床ブロックは、一歩移動するたびに上下動する。じっくり落ち着いて歩いて行けば、必ず奥まで進める。慎重に進んでいこう。

◀パズルっぽいけどけっこう簡単だ。

東のほこら

東のほこらは、樹齢数千年はあろうかという巨大な大木を包み込むように作られたダンジョンだ。水晶の謎を解きあかせば、最後の神器"勾玉"が手に入る。

POINT A ツタを利用して上の階へGO!

このほこらの各所には、植物のようなモンスター、マンドラゴラがいる。このマンドラゴラを倒すと"ツタ"になって、階段の役割を果たしてくれるぞ。階段がない場所でも、マンドラゴラがいれば上に進めるのだ。

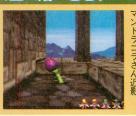
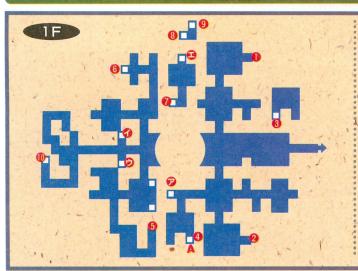
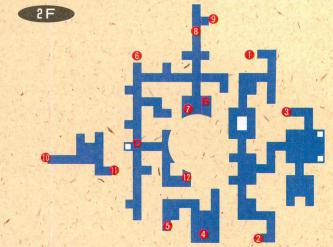
◀これがツタになる前のマンドラゴラさん近影。

3F

4F

このゾーンにいるピクシー 2

出現モンスター

ストレイウッド　出現パターン 下

大きな木のモンスター。眠りの粉を振りまいて催眠攻撃を仕掛けてくるし、スラッシュバットによる全員攻撃もある。"かすみの装束"を落とすことがある。

ハッタリー　出現パターン 前

倒すと経験値が3333ももらえるモンスター。ただし、すぐに逃げ出してしまうので、なかなか倒せない。乱心の術をかけて、混乱させるのがいい戦法だ。

マンドラゴラ　出現パターン 下

まどろみの術が非常に有効。マヒ攻撃を持っているが、眠らせてしまえばアッという間に倒せる。戦闘終了後は、ツタとなり階段代わりとして使うことになる。

チェストヘッド　出現パターン 下

宝箱の中に隠れている。パーティの所持金を吸い取るという、ハイエナのような攻撃が得意。ただし、取られたお金は倒せば戻ってくるので安心してOK。

ガーゴイル　出現パターン 前

必ず2体でコンビを組んで出現する。防御魔法サポートを持っている。防御力を上げられてしまったら、魔法で攻撃するしかない。まどろみの術が効く。

マッドマッスル　出現パターン 下

地面を裂くようにして下から出現する。その名の通り、腕力にものをいわせて攻撃してくるタイプ。これまた眠りやすいので、まどろみの術をかけて戦おう。

マージ　出現パターン 下

灼熱の炎を吐き出して、全員に30以上のダメージを食らわせる。また、雄叫びによる混乱攻撃もある。即死魔法ソウルスチルがよく効くので、サクッと倒そう。

タロス　出現パターン 前

圧倒的な攻撃力を持った強敵。HPも多く長期戦となるのは必至だ。乱心の術で混乱させて戦わないと、間違いなく1人や2人の犠牲者が出ることになる。

POINT B 時には落ちることも大切。

東のほこらは、落とし穴が多いのも特徴。この落とし穴を利用しないと、水晶などの重要なアイテムを取れないこともあるぞ。なるべく、積極的に落下するようにしよう。

▲あ〜れ〜。でも、この下にお宝があると思えば痛みも感じない!?

POINT C 水晶の水がめはこう取るべし

ここは、ダッシュして移動しないと通れない扉があるんだけど、その手前が回転式の床のため、まっすぐダッシュできない。そのまま進むと、回転して方向を変えられてしまい落とし穴に落ちてしまうのだ。下で紹介する方法で通過しよう。

◀扉の先には、このほこらの最重要アイテム"水がめ"がある。

▲まずは、回転床の手前で右を向こう。

▲そして、Ⓑボタンを押したまま左に平行移動する。

▲床が回転して扉が正面に来る。すかさずダーッシュ。

COLUMN 転職することによるメリットは?

レベル20を越えると各キャラはクラスチェンジできる。転職すると、新しい魔法や装備が使えるようになるのだ。転職後もパラメータはそのままだから、レベル20を越えたらスグに転職するのが得策だ。

▲今までは覚えられなかった魔法を使えるようになるぞ。

POINT D 水晶の仕掛けを解くには…

ほこらの中で入手した4つの水晶アイテム(瞳、盾、てんびん、杖)をどの石像にはめ込むかが、神器を取るためのカギだ。石像に書かれた言葉をよく読んで頭を働かせれば、自然に、どの石像にどの水晶を使えばいいかわかるぞ。

石像のお言葉と位置

㋐王道無きが学問の道。たゆまず歩き続けるべし。
㋑裁きは公正であるべし。
㋒芸術は良き道具より、良き目。
㋓戦いは勝つことよりも負けぬこと。

◀石像のメッセージをよく読んで、使う水晶アイテムを考える。

◀ぴったり正解ならば、みごとに石像にはまるはず。

BOSS マンドブロッサム&スピットシード

スピットシードのタネ攻撃はまともに食らうと100近くのダメージを受けてしまう。ところが、防御魔法サポートを3回ほど連発すれば、タネのダメージはひと桁台にまで減らすことができるぞ。戦闘時の先発メンバーにリサを加えれば、メロディと2人で、サポートを連発して唱えることが可能。この2人を回復役にして、残りの2人で戦うようにしよう。

▼マンドブロッサムの毒攻撃も、回復役が2人いれば安心だ。

▶サポートを3回かければ、タネ攻撃も痛くない。

蜃気楼の村

エンリッチ城で3種の神器を使うと、ついに、蜃気楼の村へと到着する。この村からまどろみの塔へと向かい、創造主の出す最終試練に挑戦するのだ。

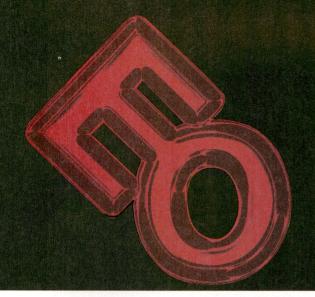
▲数千年もの間、時間の止まった村。

▼強力な武器や防具が売られている。

POINT まどろみの塔に入るには…?

まどろみの塔は、蜃気楼の村の中から見えるほど近くにある。しかし、すぐそばまで近づいても入ることができないのだ。実は、この段階で見えているまどろみの塔は蜃気楼、つまり幻影なのだ。この幻影を実体化させるためには、塔の手前にある石版の謎を解かなければならないぞ。石版にどの方向を向きながら"踏む"かがカギだ。

▲これが問題のまどろみの塔。石版の謎を解かないと入れない。

▶石版のメッセージを読めば、どう"踏め"ばいいかわかる。

攻略エネミー・ゼロ第2回

愛、そして衝撃の事実…真実の人間ドラマの始まり

●発売中 ●6,800円 ●ワープ ●AVG

ジョージやデビッドなど、生存している他のクルーとのコンタクトにより、『EO』のストーリーは一気に加速する。真のドラマが始まるのだ。

ディスク3枚目開始時点での他の乗組員の安否

今回攻略するのは、4枚組のディスクの3枚目に当たる部分。サマータワーで、他のクルーとローラの間で展開される物語を追いかけることになる。宇宙船〝the AKI〟の乗員は7名。ディスク3枚目が始まった時点で生存しているのは、キンバリー、ジョージ、デビッドそしてローラの4名だけだ。この4名がプレイヤーに〝人間とは何か〟を問いかける……。

デビッド

ジョージ

キンバリー

パーカー

マーカス

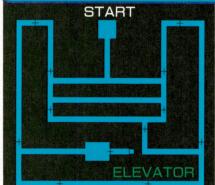
ロニー

ウィンタータワーからサマータワーへの通路

キンバリーの銃を見つけるか、持っている銃にエネルギーを再充てんするまでは、エネミーとは戦えない。それまでは、エネミーに近寄るな！

GET ITEMS

キンバリーの銃

エレベータ前のホールに落ちている。エネルギーは最初から充てんされてる。

特別講座 エネミーを必ずしとめる方法

エネミーとの戦いの時にもっとも重要なのは、銃をチャージし始めるタイミング。早すぎてもダメだし、遅すぎると間に合わない。いちばん良いタイミングは、エネミーが鳴き声を上げる瞬間。このときにチャージし始めると、ちょうどエネミーが最接近したときに射撃できる。

ギャーと鳴いたら

◀エネミーが鳴き声を上げたらチャージ開始。

ぴったり射撃!!

▶ちょうどエネミーが最接近するタイミングで、銃が射撃可能状態となる。

EO STORY 1
キンバリーの勇気

「このまま悲しんでいても、パーカーが戻ってくるわけじゃない。ヤツらを、エネミーを倒さなければ、パーカーの死がムダになってしまう」

恋人パーカーの死を知ってしまったキンバリーは、一時悲しみに暮れて自暴自棄になるが、勇気をしぼりエネミーに復讐を誓う。だが、その意は果たせず……。

▶ひとりでエネミーに立ち向かうキンバリー。

◀しかし、エネミーの攻撃を受ける……!?

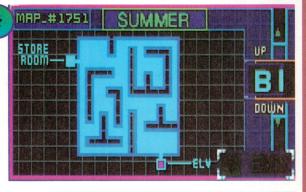
EO STORY 2
甘い口づけ

サマータワーへとたどり着いたローラを待っていたのは、かつての恋人デビッド。迫り来るエネミーの恐怖、同僚のむごたらしい死に、疲れきっていたローラの心が、デビッドの腕の中で癒される。そして2人は熱い口づけをかわす……。

悩めるローラの道しるべ
パワーアクセス エネミー・ゼロ

どうしても謎が解けないという悩める小羊に『EO』攻略の極意を贈ろう。

サマータワー地下１階

マップを見てもわかるように、地下１階は迷路状になっており、エネミーが待ち受けている。サマータワーで、エネミーとのバトルがあるのは、この地下１階とパワールームがある５階のみ。この２つのフロアを訪れるときは、必ず銃にエネルギーをチャージし、ボイスレコーダーにセーブしておくこと。

通路にはエネミーが
◀エネミーと戦わずに、奥のストアールームに逃げ込むこともできるが…。

まさかこの血は？
▶ストアールームの床には、べったりと血が。また誰か殺された…⁉

GET ITEMS

紙きれ

パワールームの謎を解くためのヒントとなる紙きれ。

メモリーチップ

デビッドの情報が記憶されたチップ。その中身は衝撃的なものだ。

エレベータとスイッチの関係

エレベータ内のスイッチとフロアの関係は下の通り。これで、自由にフロア移動できるはずだ。

0F（下、下、下）

1F（下、下、上）

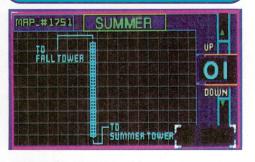
2F（下、上、下）

3F（下、上、上）

4F（上、下、下）

5F（上、下、上）

6F（上、上、下）

7F（上、上、上）

サマータワー１階

このフロアは、フォールタワーへと抜けるエレベータへの通路となっている。エレベータの前の扉には、電子ロックがかけられており、中に入るには〝キィディスク〟が必要。しかも、パワールームで電源をオンにしておかないと、エレベータ自体が作動しない。パワールームの謎を解いてから訪れること。

キィディスクがあれば…

▶キィディスクを使ってエレベータ内へと入る。

フォールタワーに入れる!!

サマータワー２階

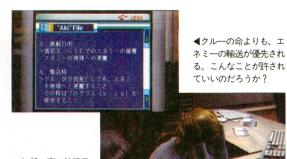
▲ウィンタータワーには、もう戻れない。残されたキンバリーの行方は⁉

ウィンタータワーからサマータワーへの通路を抜けて、最初に訪れることになるフロアだ。サマータワー側に抜けてしまうと、通路の扉は閉ざされてしまい、ウィンタータワーに戻ることはできなくなる。

EO STORY 3

宇宙船"the AKI"の航行の目的

「エネミーの捕獲、そして地球への輸送」
「クルー全員が死亡しても、エネミーだけは地球に輸送されなければならない」
ロニーの部屋のコンピュータには、宇宙船"the AKI"の航行目的が記されていた。衝撃的な事実にローラはがく然とする。

◀クルーの命よりも、エネミーの輸送が優先される。こんなことが許されていいのだろうか？

▶船の真の航行目的を知って、思わずしゃがみ込んでしまうローラ。

サマータワー5階

5階には、コンピュータ技師ジョージと、副長デビッドの部屋がある。サマータワーに入ったら、まずは5階を訪れて彼らと接触しよう。また、ジョージの部屋には、ガンチャージャーもあるので活用すること。

謎の技師ジョージ

◀ひたすらコンピュータに向かい続けるジョージ。その目的は……!?

デビッドとの再会

▶かつての恋人デビッドとの再会。しかし、2人の語らいはほんの一瞬だった。

GET ITEMS

ボディ・スキャナーのキイ

ジョージの部屋の前で手に入る。7階で使用する。

キィディスク

ジョージが持っている。1階の扉の前で使用する。

紙切れ

パワールームの電源を入れるためのヒントが書かれている。

サマータワー6階

パワールームの電源をどうやって作動させるかは、サマータワー最大の謎といえる。これを解くカギは、ダイヤル式のスイッチを何度回せばいいのかということだ。まずは他の階でヒントとなる紙を入手しよう。

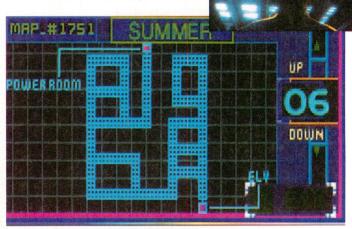
パワールームの電源を入れるには？

▶この電源を入れないと、フォールタワーへ向かうエレベータが作動しない。

角度が重要だ

◀4つのスイッチの角度をどれだけ回せばいいかが問題。

パワーオン!!

▶ヒントとなる"紙切れ"を見れば、電源を入れられるはずだ。

EO STORY 4

悲しきロボットデビッド

ベックス社は、エネミーの輸送という危険な任務に携わる乗員として、ロボットを送り込んでいた。その名はデビッド。彼自身には、自分がロボットであるという自覚はなく、エネミーの襲撃を受けて始めてその事実を知る。

EO STORY 5

コンピュータ技師 ジョージ

ロボットであるデビッドに“人間としての偽りの記憶”を埋め込んでいたのは、コンピュータ技師ジョージだ。そして、彼の手で記憶を管理されていたロボットの乗員は、デビッドだけではなかった…。

サマータワー7階

船長であるロニーの部屋があるフロア。ただし、彼はすでにエネミーに殺されてしまっている。ロニーから直接情報を入手することはできないものの、彼が使っていたコンピュータがある。パスワードがわかれば、コンピュータにアクセスして重要な情報を入手できるはずだ。パスワードは、ロニー自身が忘れてしまわないように、どこかにメモされている。また、部屋の奥には、健康管理用のボディ・スキャナーもあるが、5階でキィを入手しないと作動しない。

GET ITEMS

サングラス

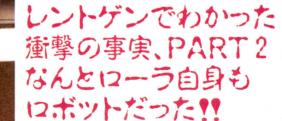
ロニーの死体のそばに落ちている。コンピュータのパスワードを知るのに必要。

パソコンのパスワードを知るには!?

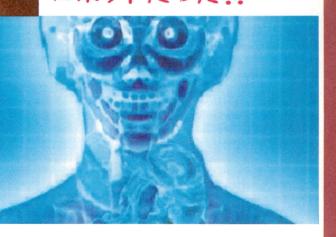
サングラスを使え

▶特殊塗料でメモされたパスワードを見るためには、サングラスをかける必要がある。

これでバッチリOK

◀パスワードを入力すれば、ロニーが使っていたコンピュータにアクセスできる。

EO STORY 6

悲しき現実

おそるおそるボディ・スキャナーのモニターを覗いたローラの目に映ったのは、数々のメカニズムが詰まった自分の身体だった。そう、ローラ自身もまたベックス社の送り込んだロボットだったのだ…。

悩めるローラの道しるべ

パワーアクセス エネミー・ゼロ

どうしても行けない階がある?

サマータワーの3階と4階は、エレベータは止まるが、中の扉は閉ざされている。この2つのフロアは無視してもOKだ。

▲絶対に中には入れない。無視して他の階へ移動しよう。

ロニーの部屋に入れない

ロニーの部屋の前には、数字の書かれたメモとスイッチがある。数字は、エレベータの階数に対応している。

◀エレベータと同じ要領で、スイッチを押そう。

▶そうすれば、ロニーの部屋に入れるはずだ。

電源が入らない

パワールームの電源スイッチは、ほんの1度だけ角度がずれても作動しない。きちんと紙切れの数字通り回さないとダメ。

▲けっこうシビア。数字が書かれた紙切れを入手しないと作動できないだろう。

超大作S・RPGついに攻略スタート

テラ ファンタスティカ

●発売中 ●5,800円 ●セガ ●S・RPG

先月・先々月と紹介してきた『テラ ファンタスティカ』。今月は、序盤から中盤ステージを攻略開始だ！

まずは先月までのおさらいとポイント

先月までに基本的なシステム説明と、第１章から第３章途中までの流れを紹介したため、今月は省略。今月は第３章の未紹介シナリオ「果精乱舞」から攻略していこう。

第1章 北方諸邦戦役 ▶▶▶

ノルダーガルドに侵入し、さらに自由都市バルデースに向かって侵攻するボーフォンの魔軍。マイス軍はまずバルデースに向かい敵を撃退。さらにノルダーガルド軍と協力し、ボーフォン軍の侵攻を食い止めることに成功した。

第2章 悪夢のゲーム ▶▶▶

マイスに戻ったディーネが目にしたものは、病床にふせるアレクシスの姿だった。ディーネはアレクシスの心の中へ入ることを決意。夢魔リディスとの悪夢のようなゲームに打ち勝ち、アレクシスを取り戻したのであった。

第3章 第2次大同盟戦役 ▶▶▶

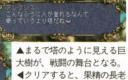
セレシオン帝国皇帝アクタイオス23世の命により、マイスーアロマ間で同盟締結。ボーフォンの占領下にあるヴェルシェン大公国への侵攻作戦が開始された。しかし、アロマの裏切りによって侵攻は中止、状況は急変する。

第３章 『第2次大同盟戦役』

この『第２次大同盟戦役』は、ミカエル公爵率いる帝国軍にマイス・アロマ両国を加えて進行する。国務会議の議題はアレクシスの出兵の件。さらに、新たな将軍を１人任命することが可能だ。

果精乱舞

空に浮く島、ラカンカでの戦いに勝利したマイス軍は、果精の頼みを受け巨大樹の村へと向かう。

ここでの戦闘の相手はアロマ軍。巨大樹の上での戦いとなるのだが、通路が狭く２部隊ならぶのがやっとである。かなり高度な戦略が必要だ。

▲まるで塔のように見える巨大樹が、戦闘の舞台となる。
◀クリアすると、果精の長老が協力を約束してくれる。

クラス	LV	兵種	AP	射程	魔法	出現数
エンチャンター	4	弓兵	2	3	マッドゲール	2
エンチャンター	4	槍兵	3	1	マッドゲール	1
ナイト	5	弓兵	2	3	無し	4
ナイト	5	帝国騎猟兵	3	2	無し	2
ソードマン	6	槍兵	3	1	無し	1
ウォーナイト	7	弓兵	2	3	無し	1
ウォーナイト	7	帝国騎猟兵	3	2	無し	1
ジュリアン7世	8	戦列歩兵	2	1	無し	BOSS

巨大樹の上からジュリアン7世を誘き出せ！

ボスであるジュリアン７世は、自軍部隊が少なくなるとマイス軍に向かって突進してくる。この性格を利用してジュリアン７世を誘き出そう。樹上から降ろして回復ポイント付近で戦えば、こちらの被害を最小限に抑えることができる。

うるさい魔女を捕まえろ

上空を飛び回り、自軍の位置を敵に教えてしまう魔女「ココ」。彼女を捕まえるには巨大樹の根元のうろを探索すればＯＫだ。そのまま放っておいても戦況に大した影響があるわけではないのだが、ココを捕えておけばシナリオクリア後に仲間として加わってくれるのだ。完璧を目指すなら要チェックだ。

▲◀魔法のボーラを発見！ こいつでココを捕まえることができるのだ。

魔女のホウキ

巨大樹の村を越え、カロリーヌのダーマ親衛隊と合流したディーネたちは、不壊防壁へと到着。前シナリオで逃走したジュリアン7世と再び対決することになる。
さすがに不壊防壁と呼ばれているだけあって入り組んだ城壁が続いている。自部隊を先頭に進軍するとかなりのダメージを受けることになるので、カロリーヌに先陣をまかせてしまうのが得策だろう。自分の部隊は後方からの援護に徹底し、地道に敵部隊を倒していけば簡単にクリアできる。

▲さすがに不壊防壁と呼ばれるだけあって、堅強な造りだ。▶ここでもジュリアン7世には逃走されてしまうのだ。

クラス	LV	兵種	AP	射程	魔法	出現数
エンチャンター	4	弓兵	2	3	マッドゲール	5
ソードマン	6	弓兵	1	3	無し	4
ソードマン	6	槍兵	2	1	無し	2
マイトソード	8	弓兵	2	3	無し	1
マイトソード	6	槍兵	3	1	無し	5
ジュリアン7世	8	戦列歩兵	2	1	無し	BOSS

ホウキを入手し、ジャンヌを戦列に加えよう

不壊防壁中段にいるカラスを探索すると、魔女のホウキが手に入る。これさえあれば、今まで戦闘に参加できなかったジャンヌを戦わせることができるのだ。ジャンヌの率いる部隊はワンダークロウ。突撃も可能な重飛兵部隊だが、しょせんはカラス、攻撃力は期待しない方がいい。ジャンヌもココと同じくライトボルトを使用できるので、貴重な魔法戦力として後方から戦闘を支援していこう。

▲◀ついにジャンヌが戦線に加わる。移動が遅いのが難点かも。

カロリーヌを先頭に、不壊防壁を突き進め!

なんとカロリーヌのレベルは10!自部隊がレベル6程度の現時点では、かなり心強い味方となる。ここは彼女を先頭に、ガンガン進んで行くのがベスト。危なくなったらムーンレイなどの回復魔法を使って、援護してあげよう。

第4章 『ようこそヒュロンへ』

大陸の東端に位置するヒュロン公国。ベルティクス公爵によって統治されるこの国で、反乱が発生する。反乱の原因は宗教上のいさかい。ウイアいう名の異教徒が、民衆を扇動しているという話である。今章の目的は、公爵を助けヒュロンでの反乱を鎮圧することとなる。
　国務会議では、前章でアロマの採った行動が議題となる。マイスは賠償金とリオラの統治権を得るが、ここで問題となるのがリオラに対する税金の問題。重税をかければ国政は豊かになり、兵士も増えるのだが……。

▲今回のヒュロン公国の反乱は、海の向こうの国「アルビオン」によって仕組まれたのでは、という噂も……。

深く熱く怒れる大地に

シナリオの攻略に入る前に、「バダイ＝サイ火山」、「ゴグ＝レエ海岸」の2カ所のマップから1つを選択することになる。攻略では、ミカエルの指示に従って「バダイ＝サイ火山」を先にプレイするが、どちらのシナリオが先でも構わない。
「バダイ＝サイ」で戦闘となるのは、この反乱の主導者であるウイア。火山帯での戦闘は、海兵部隊のElanの消耗が激しいため、海兵ユニットの移動には注意が必要だ。

▲まさに天然の火刑場といった感じだ。▶ウイアを倒すと隠された神話が聞ける。

クラス	LV	兵種	AP	射程	魔法	出現数
エンチャンター	4	弓兵	1	3	マッドゲール	5
ソードマン	6	弓兵	1	3	無し	9
ウォーナイト	7	弓兵	2	3	無し	1
ウォーナイト	7	クロウラー	2	1	無し	4
マイトソード	8	弓兵	2	3	無し	2
ウイア	10	ジゴクワーム	3	1	レインボウ	BOSS

魔法と弓で、ウォーナイトを全滅させろ!

マップ北西にいる4体のウォーナイトは、かなりの強敵。しかし射程内に入らなければ攻撃を仕掛けてこないという特性を持っている。つまり、遠距離攻撃を繰り返すことによって、兵を減らすことなしに倒すことができるという訳だ。

太陽の瞳を有効に使おう

太陽の瞳を持っている指揮官たちは、隠れている橋を発見できる。この能力によって、ボスまでの道のりを大幅に短縮することが可能だ。太陽の瞳を持っている指揮官は、プラッド、セルシェ、ドーラ。さらにマルレーヌに「優美な眼鏡」を装備させ回復魔法で援護させれば、対ボス戦も楽勝だ。

▲◀人間・月の瞳では見えないが、太陽の瞳を持っていればこの通り。

辺境の珍品

異教徒ウイラを倒し、反乱の鎮圧に成功したマイス軍は、闇商人のアジト「ゴグ=レエ海岸」へと向かうことになる。

「辺境の珍品」というタイトルの通り、このシナリオでは貴重なアイテムをいくつも入手できる。探索可能な木箱を見逃さないように注意しよう。中には人間が入っているなんてこともあるぞ。

登場するボスはアルビオン最高の将軍と呼ばれるバーバラ女公爵。レインボウの魔法を4回も使うかなりの強敵だ。

▲どのアイテムも非常に役に立つものばかりだ。絶対に取り忘れをしないように注意して探索を行うこと。

クラス	LV	兵種	AP	射程	魔法	出現数
ソードマン	6	共和国海兵隊	3	1	無し	2
マイトソード	8	弓兵	2	3	無し	2
マイトソード	8	共和国海兵隊	3	1	無し	2
マイトソード	8	クラーケン	3	1	無し	1
ウィザード	13	弓兵	2	3	ハイストーム	3
バーバラ	10	ジゴクワーム	3	1	レインボウ	BOSS

木箱の中に囚われた仲間を救出せよ!

密輸品の入った木箱の中味はアイテムだけではない。なんと珍獣や奴隷といったものまで入っているのだ。珍獣の名前はゲロリン。トムリンと同じロロ族で自称「遊び人」。奴隷の方は人間でフェリックス。ヴェルシェンの首都ラ・グロリューズ出身の商人だが、動物の扱いに長けている異色のキャラクター。両名ともにかなりの能力の持ち主なので、仲間にしておいて損はないだろう。

▲◀ゲロリン、フェリックス共、非常に頼もしい戦力となる。

ウィザード部隊による魔法攻撃に注意しよう

バーバラ将軍とその周囲に配置されているウィザードによる魔法攻撃は、かなり強力だ。退却・回復を繰り返し、敵のMPがなくなるまで逃げ回ろう。自軍を密集させると退却することができなくなるので、注意が必要だ。

第5章 『第3次大同盟戦役』

皇帝の命により、またもや大同盟戦役が勃発。すでに3度目となる今回の戦役は、マイス、アロマ、ノルダーガルド、そしてミカエルの率いる帝国軍で構成。帝国軍がアロマの動きを監視し、前回の時のような裏切りを防ごうという布陣で行われることになる。

国務会議では、リオラからの陳情団とアレクシスの戦役出陣が議題に登る。陳情団は、ヘロン湖での密漁の取り締まり要請。アレクシスの出陣は会議の結果、マイスの戦功をアピールするために承認されることになる。

▲陳情団の要請を受け入れると、新たにトラウトマンが、志願兵として戦力に加わることになる。

疑いの戦士たち

基本的な侵攻は前回の戦役と同じなため、マイス軍は再びソワーニュの森を訪れることとなる。マップ自体は第3章で登場した時からまったく変化していないため、戦略に頭を悩ませる必要はない。補給部隊が遅れているため、5部隊しか出撃できないが、それでも楽勝だろう。

ボスとして登場するギューム卿は、ヴェルシェン解放ゲリラの指導者。戦いたくない相手ではあるが、止むを得ず戦闘をおこなうことになる。

▲◀マップに変化はなし。湖上の小屋も前回と同様に、太陽の瞳を持つ者のみ探索することができる。

クラス	LV	兵種	AP	射程	魔法	出現数
ナイト	5	疾風軽騎兵	3	2	無し	4
ソードマン	6	槍兵	2	1	無し	2
ウォーナイト	7	疾風軽騎兵	3	2	無し	2
マイトソード	8	槍兵	3	1	無し	1
ギューム	11	疾風軽騎兵	3	2	無し	BOSS

最強の兵士!? 魔道兵士タロス登場!

「ゴグ=レエ海岸」で手に入れたアイテム「タロス設計書」の解読によって、今シナリオからタロスを部隊に加えることができる。機動力は低めだが攻撃力・防御力ともに最強クラス。前線の盾として有効に戦わせていこう。

魔法部隊で追い詰めろ

今まで登場したボスたちの中では、それほど強くないギューム。それでも苦戦してしまう人のために必勝法を教えておこう。

ギュームは物理防御こそ高いが、魔法防御は無いに等しい。しかも敵が射程内に入ってこない限り攻撃してこない。つまり魔法使いで射程外から攻撃すれば楽勝というわけだ。

◀戦闘に勝っても、結局ゲリラとの間に遺憾を残してしまうことになる。

解放という名の苦い果実

この「首都ラ・グロリューズ」のマップも第3章で出てきたものと同じである。敵の主力部隊がすでに「ロッソンムの丘」へと移動してしまっているため、残っている敵はほとんどいない。一気に敵を蹴散らして「ロッソンムの丘」へと兵を進めよう。

▲▶市民が少ないように思えたのは、ボーフォン軍が市民を兵士に改造していたためだった。
▶▶シナリオクリア後にはビーストライダーのロランが仲間に加わる。

クラス	LV	兵種	AP	射程	魔法	出現数
ストームハンター	7	テロフラワー	1	1	無し	9
エレメンタル	9	ゲルアーチャー	2	3	ジライシン	3
イビルシェイド	11	ナイトメア	4	1	無し	BOSS

頂上めざしたる者は

『第3次大同盟戦役』もいよいよに大詰め。この「ロッソンムの丘」の戦いで勝利を収めれば、ついにヴェルシェンをボーフォンの支配から取り戻すことができる。このシナリオで戦果を挙げることがそのままヴェルシェンの統治権を得ることにつながるということで、アロマ軍の動きもかなり気になるところである。さすがに敵の数が多く苦戦は必至。人間の瞳では見ることのできない敵も出現する。

▲霧のために敵の位置が判断しにくい。さらに人間の瞳には見えない敵も。

クラス	LV	兵種	AP	射程	魔法	出現数
スペクター	4	ゲルアーチャー	2	3	ヘルブレーズ	4
ストームハンター	7	カタパルト	2	6	無し	2
ストームハンター	7	ナイトメア	3	1	無し	2
ストームハンター	7	スピアトード	3	1	無し	5
エレメンタル	9	カタパルト	2	6	ジライシン	2
エレメンタル	9	スピアトード	3	1	ジライシン	1
エレメンタル	9	ファントム	2	3	ジライシン	2
イビルシェイド	11	ナイトメア	4	1	無し	BOSS
ベツァール	11	ギガスパイダー	2	2	無し	BOSS

イビルシェイドを倒し、町を取り戻せ!

以前戦った時と比べると、かなりパワーアップしているイビルシェイドだが、魔法による攻撃に弱いという弱点はそのままである。城壁下からの魔法攻撃を繰り返せば、まったく攻撃を受けずに倒せるはずだ。

▲回復ポイントを往復して魔法戦に持ち込めば、簡単に倒すことができる。

キャラクターの選択が勝敗の鍵を握る

シナリオを重ねるごとに指揮官の人数も増え、ついに12名を越える大部隊となった。しかし1つのシナリオに出撃させることのできる指揮官の数は12名まで、これからは、状況に応じた指揮官の選択が重要になってくるぞ。

遠距離からの攻撃に気をつけろ!

中央から丘の頂上に向かう途中にある回復ポイントは要注意。傷ついた部隊をうかつに移動させると、マップ東部に配置されているカタパルト部隊によって大きな被害を受けることとなる。丘の頂上を目指す本隊とは別に、別動隊を用意。真っ先にカタパルト部隊を倒しておこう。

アロマ軍に先駆けてベツァールを倒せ

丘の頂上に到達すると、突如としてアロマ軍が出現する。アロマ軍の行動を規制する意味でも、なるべく多くの部隊を同時に頂上に到達させるように心がけよう。アロマ軍の中には、あのジュリアン7世の姿も見える。とは言っても、直接アロマ軍と交戦することはない。とりあえず目の前のベツァールを倒すことが先決。一気に取り囲んで集中攻撃を加えれば、苦戦することもないだろう。

▲頂上の敵を一掃すればクリア。◀またもやジュリアン7世が登場。

隠しマップも存在するのだ!

なんと正規のマップの他に、隠しマップが存在するという情報を入手。出現する場所、条件といった詳しいことはいっさい不明だが、この隠しマップでは死者の魂と会話をすることができるらしい。今までに死亡している人物と言えば、アレクシスの両親くらいしか記憶にないのだが……。第5章の終りに登場する死者を蘇らせる装置とも、何か関係があるのだろうか? マップを見る限りでは不明な点ばかりである。

機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY II 蒼を受け継ぐ者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

話題のOGSもいよいよ第2弾、物語も佳境に入ってきた！　今月は、全部で5つあるミッションを、いくつかのポイントに分けて攻略して行くぞ！

●発売中　●4,800円　●バンダイ　●STG
●ツインスティック対応

徹底攻略、目指せ評価A！

発売から２カ月、キミはEXAMを乗りこなしているかな？　このゲームは、前作のクリアデータが継承され、そのランクによってストーリーなどが変化する。『II』では、前作で中尉になったデータがある場合、全ステージを評価B以上でクリアすると大尉に昇進できるのだ。もちろん、このデータは２月に発売予定の完結編『III』に継承され、今度はエンディングを変化させるとのこと。そこで！　より高い評価を得るために、今回は各ミッションごとに重要なポイントを挙げて攻略していこう。

◀誰だか知らないが、このセリフを言っている奴を見返してやろう。

敵MSには「追い撃ち」が可能！

前作『I』では、敵のMSはダメージを受けた直後に若干の無敵時間を持っていた。しかし、賢明な読者の方はすでにお気づきかと思うが、この『II』ではその無敵時間が無くなっているのだ！　これによって、サーベルを当ててよろけているところにライフルを撃ったり、ライフルで足を止めてサーベル攻撃、といった連続攻撃ができるようになったことは実に大きい。特に、倒した後の追い撃ちは確実に当てておこう。それだけでかなり違うぞ。ただし、あまり近くで調子に乗っていると、よろけから回復した敵の反撃を食らうので注意。追い撃ち後はジャンプなどで様子を見よう。

▲倒れている敵にも情けは無用。ガンガン撃ち込んでやるのだ。

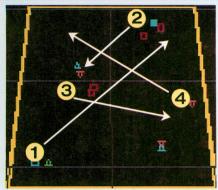
▶敵MSの起き上がりからの反撃をかわすにはジャンプが有効。

「キャンセル」は必須テクニック

『II』から加わった新たな操作方法に、Ⓩボタンでのダッシュキャンセルがあるが、キミは使いこなしているかな？　せっかく追い撃ちができるようになったのだから、サーベルで斬りつけた後にそのまま走り抜けずにⓏで急停止して、確実にライフルを当てていくべし。また、サーベルを３発全部当てずに、２発目でキャンセルしてよろけている所に確実にミサイルを直撃させる、といった戦法もいける。しかし、重要なのは前述した追い撃ちと、敵の攻撃を素早くダッシュでかわしてキャンセル後反撃に転ずる、といった使い方だろう。これを使いこなさずに評価Ａはありえないぞ。

▲３発目が終わるころからⓏを連打しておけば、通りすぎてしまうのも減らせるぞ。

▶近接攻撃を回避して直後のスキに反撃するには、ダッシュキャンセルは必須テクニック。

MISSION-1『蒼き運命』

まずはヘリの露払い。スタート地点からミデアに向かってまっすぐ進みながら、ハンドグレネードでまとめて処理しよう。レーダーに映らない車輌が2輌ほどいるが、目視で確認しだい破壊していけば問題ない。それがすんだらすぐに味方機の援護へ。味方機は1機破壊されるごとに3000点もマイナスされてしまう。特に、ザクキャノンの攻撃を連続で食らうと自機でさえ危ないので、こいつを優先して破壊すべし（A）。イフリート改に対しては無理をしなければ大丈夫だろう（B）。

ミッション・フローチャート

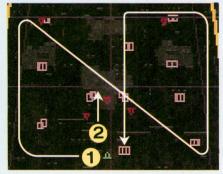
1. 調査ヘリの進行ルート上の敵対空車輌をすべて破壊する。
2. ③の地点で交戦中のサマナ機の援護に向かう。
3. ④の地点で交戦中のフィリップ機を援護、増援のザクをすべて倒す。
4. イフリート改出現。自機のダメージが90%を越えるまでになるべくダメージを与える。

ミッション・ポイントA

ザクキャノンを視界の外に放っておくと、キャノン砲の攻撃、特に爆風を連続して受けてしまうことがよくある。ロックオンしていればジャンプで避けられるが、味方機はそういった気の効いたことはしてくれないらしく、ちょっと目を離すとすぐピンチ通信を送ってくるのだ。数が少ないのが救いなので、ザクキャノンは優先的にロックオンして、速攻で倒していこう。

ミッション・ポイントB

イフリート改はサマナ機のあたりに出現する。一番近くの敵を狙うという習性のため、サマナ機がダメージを受け過ぎているとそのまま破壊されてしまうこともあるぞ。それを防ぐためにも、早めにイフリート改の近くまで行くようにしよう。攻略としては、なるべく中〜近距離を保ちつつ、ジャンプの着地にサーベルを合わせよう。ライフルは牽制以外には多用しないこと。

MISSION-2『その名はブルー』

このミッションでは、対空砲台を破壊する順番がポイントになる（A）。ヘリ部隊は左、右、中央の順に出てくるので、マップ上に示したルートの順に破壊していくのがいいだろう。周りにいるMSだが、ロックオンしてしまうと砲台を狙うことができなくなるので、全部破壊するまでは相手にしないこと。ジャンプショットをうまく使えば、わざわざ下を向くこともないし、狙い撃ちされることも少ないぞ。砲台を全部破壊してヘリ部隊を無事通過させたなら、心おきなくMSをやっつけてやろう（B）。

ミッション・フローチャート

1. ヘリ部隊の援護のために基地の対空砲台群を破壊。効率良く援護するために、ヘリ部隊の通過する位置を覚えておくこと。
2. 基地守備隊のMSを破壊。数が多いので囲まれないように注意すること。

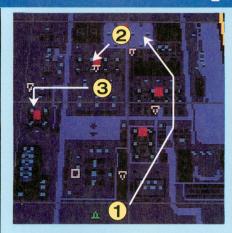
ミッション・ポイントA

スタート地点の右にある砲台をまず破壊したら、すぐ左にダッシュして左側の砲台を破壊。マップ左上から中央へ進み、付近の砲台を破壊。この時、レーダーに映らないミサイルポッド型の砲台があるので注意しよう。マップをこまめに見て、右側にヘリが来始めたら後回しにするのも手。その時は、右側の砲台を破壊し終わったら、まず中央から破壊することだ。中央奥にも、レーダーに映らない砲台があるぞ。

ミッション・ポイントB

ここのMSは数が多く、1度に相手にしようとすると痛い目を見る。囲まれたときはミサイルで突破口を開こう。砲台を破壊するときに使わずに温存しておけば、このようにMS戦がかなり楽になるぞ。特にズゴックEは、こちらのショットをローリングして避けるので、起き上がりのスキにミサイルやライフルを合わせせることができる。もちろん、ダッシュで追いつくことができればサーベル3段斬りが入るぞ。

ガンダム外電　はい、今回もあります、役に立たないウンチクのコーナーです。しばしおつき合いを。いきなりですが、ミッション1と2にはレーダーに映らない目標が登場しますねぇ。まぁミノフスキー粒子の影響下なんですから、ここは他の目標がたまたま映っていた、と解釈するべきですか。

MISSION-3「タイムリミット」

時間制限がある上に、敵の数が多くて攻撃も激しいので、かなり難易度の高いミッションと言えるだろう。コントロール施設の周囲には、必ずと言っていいほど防衛用のミサイル砲台が配置されているので、これをいかにあしらうかが問題になる（A）。ダブデ相手には立ち止まらずに、空中から攻撃だ。後はMSだが、制限時間のことを考えるとサーベルを使って速攻を心がけるべきだろう（B）。

ミッション・フローチャート

① ダブデに向かう途中でミサイルコントロール施設2基を破壊。周囲のMSや防衛システムはできるだけ無視すること。

② ダブデ陸戦艇を破壊。左右2つのブロックで構成されているので完全に破壊するまで気を抜かないこと。

③ ダブデ近くのコントロール施設1基を破壊。その後、なるべく多くのMSを破壊し、制限時間直前になったら最後のコントロール施設を破壊するのを忘れないこと。

ミッション・ポイントA

砲台からのミサイルは、左右に往復ダッシュするか、ジャンプすることでほとんど回避できるが、面倒なのはMSの攻撃。離れているなら無視するのがいいが、コントロール施設の近くにいた場合はやっかいなので先に倒してしまおう。ついミサイルを使ってしまいたくなるが、この後でダブデやMSを相手にすることを忘れずに。

ミッション・ポイントB

できれば砲台の少ないダブデの残骸周辺で戦いたいが、敵が来るのを待っていては時間の無駄。バルカンを撃ちながら移動し、砲台の数を減らしつつ積極的にMSを破壊しに行こう。レーダー上を移動している目標は、トラックなので無理に狙わなくてもOK。ちなみに、ミサイルを1発残しておくと最後のコントロール施設破壊が楽。

MISSION-4「ジオン掃討作戦」

簡単そうに見えるが、『I』でさんざんてこずらされたドムが相手なだけに意外と難しい。ここでのポイントは、いかに仲間を生き残らせるか、だ。サマナよりはフィリップの方が頼りになるので、とりあえずサマナの近くのドムから倒すのが賢明だが（A）、運が悪いと開始早々にフィリップからのピンチ通信が飛び込んでくる。そんな時はまぁしょうがないので、サマナには頑張ってもらうしかない。フィリップのまわりにいる3機を倒したら（B）、すぐにサマナの援護に向かおう。ちなみに、クリア時に生存している味方機1機につき10000点のボーナスが入るぞ。

ミッション・フローチャート

① サマナ機の周辺にいるドム2機を破壊。ただし、フィリップからの通信が入ったらそちらの救援を優先すること。

② フィリップ機の周辺にいる3機のドムを破壊。その後直ちにサマナ機の援護に向かい、敵の増援を撃破すること。

ミッション・ポイントA

ミッション開始直後に、目の前の2機をどれだけ早く倒せるかが勝負の分かれ目になるだろう。ここはひとつ割り切って、ミサイルを使って速攻で決めるべし。中〜近距離の間合いからミサイルで足を止めて、サーベル3段斬りにつなげよう。狙い目は、ヒートサーベルで切りかかってこようとした瞬間。至近距離だとサーベルが間に合わないことがあるので、ライフルで足止めしてから斬りに行くのもいいだろう。

ミッション・ポイントB

フィリップ機の周囲には最初はドム1機しかいないが、すぐに増援が来て3対1になるので、なるべく早く援護してやりたい。自分がオトリになるのも1つの作戦だぞ。ミサイルが残っていればそれで足止めして次につなげよう。ちなみに、ドムの起き上がりに真正面から密着していると、そのままサーベルが3発入り、再び倒すことができる。このパターンは、なんと相手を破壊するまで繰り返すことができるのだ。

ガンダム外電　ダブデ陸戦艇と言えば、TV版「ガンダム」でもミサイルを発射してましたね。あの時のミサイルは核弾頭でしたが、『外伝』ではどうなんでしょうか？「発射されると友軍が致命的な打撃を受ける」ことから、核弾頭の可能性もありますが…。う〜ん、物騒なことですねぇ。

MISSION-5「宿命の対決」

いよいよ『外伝II』最後のミッションだ。ここには、ブルーとイフリート改以外には敵も味方もいっさい存在せず、決戦にふさわしい文字どおりの一騎討ちとなる。イフリート改はライフルに対する反応が尋常じゃないので、特に正面からはほぼ当たらないと思っていい(A)。間合いは常に、サーベルが届く中〜近距離を保つこと(B)。また、ミサイルを撃つ際に大きなスキができるので、そこを狙うのを忘れないこと(C)。後は、サーベル→ミサイルの連係(D)を確実に決めよう。クリア時には残り耐久力1%につき400点も入るので、被弾率はなるべく低く抑えたい。

ミッション・フローチャート

① イフリート改を倒す！

ミッション・ポイントA

ライフルに対して確実に反応して回避するということは、逆にライフルに反応させていれば攻撃してこないようにできる、ということにもなる。また、行ってほしくない方向へ行かれた時などは、うまく狙えば動きを調整することもできるぞ。有利な間合いを保つためにも、ライフルはダメージを与えるためのものではなく(もちろん例外はあるが)、相手をけん制するためのものと割り切って考えるべし。

ミッション・ポイントB

イフリート改の動きについていくためには、常にダッシュしながら移動する必要がある（ただしオーバーヒートには注意すべし)。視界の外に出られそうになったら、ダッシュしながら旋回して捉えておこう。真正面に回ると、必ずミサイルやグレネードを撃ってくるので気をつけること。ただし、山なりの軌道を描くホーミングが見えたらチャンス！　早めに前ダッシュすれば、軌道の下をくぐり抜けて一気に間合いを詰めることができるぞ。

▲常に正面に捉えておけば、わずかなスキを突ける確率も上がろうというもの。

◀上昇するミサイルが見えたら、速攻で前ダッシュして間合いを詰めろ！

ミッション・ポイントC

イフリート改が足を止めた時は、たいがいミサイルで攻撃してくる。その時、右脚から早い間隔でミサイルを撃ってくるのが見えたら、落ち着いて右斜め前へ歩いてみよう。なんと、発射されるミサイルをことごとくかわすことができるのだ！　このミサイルは全部で10発発射されるので、数を数えながら接近しつつ、10発目が発射されたらライフル→サーベル→ミサイルか、ミサイル→サーベル3発のどちらかを確実に叩き込んでやろう。

▲これだ！　このミサイルが見えたら、右前方へ歩きながら間合いを詰めていこう。

◀終わり際にダッシュして、側面や背後に回り込むのも有効だろう。

ミッション・ポイントD

イフリート改がヒートサーベルを構えるのが見えたら、振り始めにミサイルを当てるか、後ろダッシュでかわしつつショットかビームサーベルが確実だ。ミサイルは少々タイミングがズレても、うまくいけば着地時に爆風が当たってスキができる。だが、できればミサイルはサーベルが当たった時の2段目をキャンセルして確実に直撃させたい。ムダ撃ちはできるだけ避けよう。

▲ミサイルは爆風でよろけさせられるので、適当なところで使ってしまいがち。

▶だが、直撃させられるのだから、できればそちらを狙っていくべき。

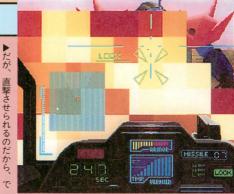
ガンダム外電　最後はEXAMについて。戦闘データが必要なこと、発動すると攻撃力が上がることから、敵の弱点を的確に突けるようにパイロットをサポートする、学習型コンピュータの一種と推測されます。おそらく動力関係にも関連があるのでしょうが…。ま、詳しくは『III』でってことで。

ステージ分岐とクリーチャー編大解説!!

天地無用!

登校無用（とうこうむよう） アニラジコレクション

ファン待望の『登校無用』が、ついに発売された。そこで今月は、後半ステージへの分岐の条件、そして、前回詳しく紹介できなかったクリーチャー編について詳しく解説していくぞ！

●発売中	●8,800円
●エクシングエンタテイメント	●AVG

ついに発売された『登校無用』を攻略だ!

この『登校無用』は、物語の主人公、天地が通う学校が舞台。前半は学校編だけだが、後半には、バウンティハンター編とクリーチャー編の2つのストーリーが用意され、何度プレイしても楽しめる出来になっている。その後半で、どちらに進んでいくのかは、前半での天地の行動によって決まるぞ。

▲先月号で紹介したバウンティハンター編。オリジナルキャラが登場する。

▼前半は学校編。ここでの天地の行動が、その後のストーリーを左右する。

▲すべてのストーリーのカギを握っている鷲羽。

どの選択肢を選ぶかが重要だ!

天地の行動を決定するのは、ストーリーの要所要所に登場する選択肢。選んだ選択肢によって、いくつか用意されてるフラグにポイントが加算されていく。そのポイントによって、ストーリーが変化していくのだ。

▲▼選択肢を選ぶときは、じっくり考えてから選ぶことが大事だ。

GAME OVERになることも…

選んだ選択肢によっては、突然ゲームオーバーになってしまうこともある。あまりに唐突な選択肢は、選ばない方が無難だ。

◀学校にいるときに、「家へ帰る」を選択すれば、当然のようにゲームオーバーに……。

天地無用！　登校無用　アニラジコレクション 公式攻略ガイド　1月24日発売!!

この『登校無用』のすべてを知りたいという人のために、電撃SEGA-EX特別編集による公式攻略ガイドが1月24日に発売されるぞ。キャラクター紹介や登場するすべてのビジュアルシーンを見るためのフラグ解説、そして、シーンによっての攻略方法を完全掲載。さらに、ゲーム中に使用されているセル画や原画などを大量に収録している。ファンにはこたえられない一冊になっているぞ。

発行／メディアワークス　発売／主婦の友社

定価／1,200円　判型／B５判

クリーチャー編orバウンティハンター編どっちを選択する!?

後半に用意されている2つのストーリーのどちらに進むかは、下記の条件を満たしているか、いないかで決定される。この条件中のフラグ1は、用意された選択肢を選ぶことによって加算されていく。加算される選択肢は、全部で16種類。基本的に、津名魅に関係した選択肢となっている。津名魅に好意的なものを選んでいくと、ポイントが加算され、バウンティハンター編に進みやすい。

[バウンティハンター編]に進む条件

以下の条件のうち1つを満たしていると、バウンティハンター編に進む。
1……フラグ1が7ポイント以上。
2……化学、クイズ、学食のうち2カ所以上に行っている。
3……フラグ1が4ポイント以上で、化学、クイズ、学食のうち1カ所に行っている。

[学校編]でフラグ1にポイントが加算されるのはこの16ヶ所だ!

①津名魅登場

ホームルーム中に、転校生として津名魅が登場。この場面での選択肢は、見つめると、つぶやくの2つ。ここでつぶやくを選ぶと、1ポイントが加えられる。

②視線を感じる

1時限目の授業前の休み時間、天地は誰かの視線を感じる。ここでの選択肢は4つ。津名魅さんの方を向く、という選択肢を選ぶと1ポイント加算される。

③ケンカ1

休み時間に、魎呼と阿重霞がケンカを始めてしまう。この場面では、選択肢が3つ現われる。ふたりを止めようを選ぶことで、1ポイントが加えられる。

④ケンカ2

❸と同じケンカでの選択肢で、ケンカを止めずに、もうあきらめようを選んでも1ポイント加算される。家に帰るを選択するとゲームオーバーになってしまう。

⑤学校を案内1

津名魅に学校の案内を頼まれる天地。ここでは2つの選択肢が登場する。快く引き受けて、いいですよを選択すれば、1ポイントを加えることができる。

⑥学校を案内2

❺と同じ場面で、でも…、という選択肢を選んでも1ポイントが加算される。どちらの選択肢を選んでも、結局、学校の案内をすることになるからだろう。

⑦廊下にて

2時限目で化学か社会を選択すると津名魅に廊下を案内することになる。ここでも選択肢登場。3つのうち、でも津名魅さんと、を選ぶと1ポイントが加わる。

⑧学食にて

2時限目の授業で現国を選ぶと、休み時間に津名魅と学食を訪れることに。ここで美星と清音に会うと2つの選択肢が登場。そうですか?を選ぶと1ポイント加算。

⑨現国

現国の授業中に選択肢が2つ出現。ここで津名魅さんを見る、を選ぶと1ポイント。どちらを選んでも、津名魅に教科書を見せることになるのだが…。

⑩社会

社会の授業で天地は、資料室へ向かうことになる。ここで、行ってきますを選ぶと1ポイント加算。資料室で魎呼が天地に襲いかかるイベントが発生する。

⑪英語

英語の授業中に先生に指された天地。ここでの選択肢は3つ。TALENT FOR LOVEを選ぶと1ポイント。わかりません、と寝たふりをする、は結構まぬけだ。

⑫休み時間

3時限目後の休み時間に登場する選択肢は2つ。ここで、話しかけるを選ぶと1ポイントが加算される。黙って見つめているだけではなく、行動しよう。

⑬クイズ

4時限目で英語以外の授業を選んだ場合にのみ登場する鷲羽のクイズ。このクイズで全問正解すると、1ポイントが加算される。結構難しいので、鍛錬が必要だ。

⑭弁当選択1

そして昼休み。魎呼、阿重霞、津名魅の3人から弁当を差し出される天地。ここで阿重霞さんの弁当を、を選ぶと、なぜか2ポイントが加わることになる。

⑮弁当選択2

⓮と同じ場面で、魎呼の弁当を、を選択すると4ポイントが加算される。砂沙美はお姉さんである阿重霞よりも、魎呼の方が好きということなのだろうか。

⑯弁当選択3

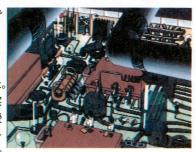
⓮と同じ場面。ここで津名魅の弁当を、を選ぶと3ポイントが加わる。3つの弁当の中ではもっともおいしそう。ほかの2つはこの世の食べ物とは思えないぞ。

謎の実験生物を捕獲しろ!!
[クリーチャー編]

ゲーム前半の選択によって、後半のストーリーが変化するこの『登校無用』。前回紹介したバウンティハンター編に進まなかった場合は、クリーチャー編に突入する。バウンティハンター編よりも、天地が活躍する場面が多いぞ。

化学室 ▶ 実験生物逃亡 ▶ 校内探索 ▶ 美星、乗っ取られる ▶ 美星VS魎呼 ▶ 解決

化学室 午後の授業は生物だ!

昼休みが終わり、次の授業である生物の授業を受けるため、化学室に移動をする天地たち。しかし、ドアを開けた先には、怪しい謎の部屋が広がっていた。鷲羽が、教室の入口に自分の実験室をつなげたためだ。その授業をさぼろうとした不良生徒を亜空間へ飛ばし、有無を言わせず授業を受けさせようとする鷲羽。その恐ろしさを知っている天地たちは、おとなしく席に着き、授業を受けることになってしまう。

▲扉を開けた天地たちの前に広がる謎の空間。なんと、鷲羽の実験室が教室として使われることに。

▲なんとか逃げようとして策を考えた天地だが、あっさりと鷲羽に降参してしまう。
◀亜空間に飛ばされた不良生徒は、そこで長谷川先生と再会することになる。

実験生物逃亡 怪しい実験が始まる…

この授業では、生物の進化を学ぶことになった。そこで鷲羽が取り出したのは、とても怪しい実験生物。実験を開始するにあたって、美星が助手として登場する。しかし、ドジで有名な美星。実験装置を大爆発させ、実験生物を逃がしてしまう。天地たちは、何とか実験生物を捕まえようとするが、最悪なことに、教室の外へと逃げていってしまった。

▲美星が助手、という時点ですでにイヤな予感が…。
◀実験装置が爆発し、実験生物が飛び出してしまう。

選択肢により探索数が変わる!

実験生物を捕えるため、対策会議を開く天地たち。ここでの選択肢で、とにかく探しましょうを選ぶと5カ所、で、どうしましょう?を選ぶと4カ所、確かに美星さんが悪いを選ぶと3カ所を探索することになる。

[クリーチャー編]には3つのレアなイベントが

ここに紹介しているイベントは、一定の条件がそろわないとなかなか見ることができないイベントだぞ。

▶すべてのイベントが、探索中に発生する。

◀発生する条件は、なかなかシビアだ。

ミホキヨイベント

校内を探索している最中に、美星&清音コンビに遭遇するイベント。1番目の探索場所が、教室、屋上、体育館だった場合に、廊下で2人と出会うことになる。次に紹介する鷲羽イベントと重なってしまうと発生しないぞ。

鷲羽イベント

天地と津名魅が、実験生物を探しているところを鷲羽が見ている、というのがこのイベント。発生条件は、それほど困難なものではないので、簡単に見ることができる。しかし、ミホキヨイベントと同時には発生しない。

バナナイベント

3カ所目の探索終了後、魎皇鬼を連れている状態で、さらにある条件を満たしていると、この隠しイベントが発生する。しかし、3カ所目の探索場所が化学室だった場合は、条件を満たしていても、イベントは発生しない。

校内探索 探索できるのは6カ所!

校内に逃げてしまった実験生物を捕えるために、天地たちは手分けして探索を開始する。探索できる場所は、全部で6カ所。対策作戦会議で選んだ選択肢によって、探索数が変わってくるが、6カ所すべてを探索することはできない。怪しいと思った場所を選びながら、ストーリーを進めていこう。

▶クリーチャーはいろいろなものに化けることができる。魎皇鬼は、大好物のニンジンに化けた実験生物に勢いよく飛びつこうとするが…。

◀体育館での1シーン。体育館では、細かな分岐が数多く存在しているので、何度もプレイしないとすべてのヴィジュアルを見ることはできない。

屋上

屋上を探索していると、3つの選択肢が登場する。一定条件を満たしている場合にのみ休憩のコマンドが現れる。しかし、選ぶとゲームオーバーになってしまう。

図書館

ここでは、実験生物は本に化けている。この図書館を最初の探索場所に選ぶと、鷲羽イベントが発生するが、本を本棚に戻してしまうと発生しなくなってしまう。

学食

この学食では、調理場のニンジンを食べようとしている魎皇鬼を発見することができる。魎皇鬼をここで見つけておかないと、後のイベントが変わってくるぞ。

化学室

一定条件を満たしている場合に限り、ここで鷲羽に実験生物探索のコツのようなものを教えてもらえる。やはり、ここには実験生物は、隠れていないらしい。

教室

天地たちが魎皇鬼を連れている場合はニンジンに、連れていない場合は花瓶に、実験生物は化けている。教室にニンジンが落ちているというのは、とても不自然だが…。

体育館

この体育館では、魎呼の津名魅に対するいやがらせや、やましいことを考える天地といったイベントが次々と発生するが、魎皇鬼を連れているとなぜか何も起こらない。

美星、乗っ取られる 実験生物発見!

体育倉庫を探索していた美星は、それが実験生物だとは気付かずに触ってしまう。体育館へ向かった天地たちが見たのは、実験生物に身体を乗っ取られた美星だった。ブラスターを撃ちまくるなど、やりたい放題の美星。天地たちもなかなか対処できずにいた。

美星VS魎呼 津名魅を助けろ!

しかし、美星のブラスターの弾が切れ、実験生物は攻撃の手段を失う。そのすきを見逃さずに、襲いかかる魎呼。その魎呼の攻撃に耐えられなくなった実験生物は、美星の身体から脱出し、津名魅に襲いかかる。しかし、間一髪鷲羽が現われ、実験生物を捕えることに成功する。

▼津名魅に襲いかかる実験生物。天地は津名魅を救えるのか…。

◀実験生物が乗り移っているとはいえ、そこまでしなくても…。

解決 やっぱり温泉

無事、実験生物を回収した天地たち。成長促進剤の効果がきれた津名魅は、砂沙美に戻ってしまう。すべてが解決したあとは、『天地無用』ではお約束となっている温泉シーン。ここでは、天地が鷲羽の力によって、女湯に移動させられてしまうことに。

◀魎呼は鷲羽の力によって、カッパにされてしまう。

▼砂沙美を勇気づける天地。やっぱりいいやつだね、天地は。

電撃攻略王

電撃印の攻略本

© AIC.PIONEER LDC,INC.／XING 1996

天地無用! 登校無用

アニラジ コレクション公式攻略ガイド

電撃SEGA EX特別編集

ゲームの攻略はもちろん、ゲーム中に使用されたセル画や原画のあのシーンやこのシーンを大量収録。しかも描き下ろしのポスターまでついて出血大サービスな一冊!!

1月24日発売

定価1,200円

彼女の全てを知りたい…

ROOMMATE

ルームメイト ～井上涼子～

公式攻略ガイド

B-CLUB編集部編

2月下旬発売予定

予価1,000円

セガサターンの時計機能をフル活用した噂のRCS(リアルタイムコミュニケーションソフト)、「ルームメイト」の全てを網羅。
ゲーム中では決してみることのできない井上涼子ちゃんの普段の表情をセルイラストで大々紹介!!
おまけにキャラクター原案のたくま明正による描き下ろしポスターやオリジナルコミックも収録!
これでルームメイトの全てがわかる!!

©DATAM POLYSTAR / ROOMMATE PROJECT

エターナルメロディ公式攻略ガイド	スーパーロボット大鑑	機動戦士ガンダム ガンダム デジタル・アーカイブ(仮)
電撃PlayStation＆電撃SEGA EX特別編集	B-CLUB編集部編 定価1,700円	B-CLUB編集部編
絶賛発売中 定価980円	1月25日発売予定	2月下旬発売予定 予価1,800円

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス 書籍編集部)

サターンじゃなくてもSEGA遊び!!
セガ ウェーブ

SEGA WAVE

Contents

SEGA WAVE SPECIAL

電撃セガサターン捜査網

FILE.1 データメモリに関する調査報告書……………102

Do the PC!

PC事業部が放つ新作情報続々!! ……………………104

特捜部がみんなの疑問をすばやく解決！

電撃セガサターン捜査網

FILE.1

データメモリに関する調査報告書

普段何気なく遊んでいるサターンだけど、その正体は最新技術の結晶体。今回はゲームをするのに欠かせない「バックアップRAM」の謎に迫る！

サターンのメモリって、一体どぅ～なってるの!?

パワーメモリー

3種類の記録媒体を使い分ける

知ってのとおり、サターンでセーブする場合、使えるメディアは本体内蔵RAMとパワーメモリー、それからセガサターンFDD（以下FDD）の3つだ。しかしこの3つ、見た目も違えば値段もバラバラ。一体どれが一番便利なんだろう？　まず、本体RAMは「RAM」という名のとおり、電池で駆動させる必要がある。このため、電池が切れればデータが消えることもあるし、使われているRAMが高価なため容量もそれほど大きくない。一方、パワーメモリーはかなり便利だけど、ゲームによっては複数のデータを保存したいこともある。単純にパワーメモリーを複数個買ってもいいのだが、パワーメモリーは1個4,800円。5個も6個も……となると結構な出費になってしまう。そこで、FDDの登場となる。これはディスク1枚でパワーメモリー2個分の容量を持てるため、いくらでもデータを作ることができるのだが、管理方法が少々面倒。どれも、一長一短があるのだ。

どれが一番おトク？

じゃ、一番効率がいい記憶媒体ってどれなんだろう。右の図を見てもらえばわかるように、単純にメモリ容量ではFDDが1番だが、手軽さ、価格では内蔵RAMに分がある。一方、パワーメモリーの「どこへでも持ち運べて、メンテナンスがいらない」という点も捨てがたい。さらに、値段を考えると本体RAMは内蔵なのでタダ、パワーメモリーは4,800円、FDDは初期投資9,800円＋ディスク代と、便利そうなモノはそれなりにお金がかかるのが実状のようだ。

本体内蔵RAM
461 ブロック
◀ちょっと少なめ。手持ちのゲームのデータを全部入れると、足りなくなってしまうことがあるかも。

パワーメモリー
7,983 ブロック
◀本体RAMの16倍。これひとつあれば、しばらくは安泰だろう。

フロッピーディスク
22,784 （一枚当たり）ブロック
◀パワーメモリーの3倍近く。コストだけで考えるとベスト！

こんなに使うの!?　メモリ使用量要注意ソフトリスト

リプレイ物はメモリ食い

1つのゲームが作り出す1ファイルの最大ブロック数を調査した結果、意外にもトップは『ABII』。22ステージぶんのリプレイを記録していくと、やっぱりこうなるみたい。

1. アフターバーナー2 ……………3840ブロック
2. 三國志Ⅳ ……………………433ブロック
3. NiGHTS ……………30+197ブロック
4. シムシティ2000 ………………461ブロック
5. ワールドアドバンスド大戦略 …313ブロック

とりあえず分解してみました

本体内蔵RAM

256Kビット（32Kバイト）のSRAMを使っているので、バックアップ用の電池が必要。

パワーメモリー

こちらは512Kバイトのフラッシュメモリ。電池は不要だが、セーブに少々時間がかかる。

意外にシンプル

FDDの外見はご存じの通りなので割愛したが、それぞれのメディアの役割は同じなのに、まったく異なる外見を持っていることがわかる。なお、サターン本体などを分解してしまうと、メーカーの保証を受けられなくなるので絶対にやらないこと。

絶対にマネしないでね

アナタのメモリ管理は大丈夫？
予算にあわせたメモリ管理術

3種類のデバイスは、どうやら得手不得手があるようだ。そこで特捜部は、編集者S君のゲームライフを取材してみた。参考にして欲しい。

初級 0円

サターン本体だけでオイラは十分ッス。

ニコニコ顔でサターンを購入した編集者S君。購入ソフトは定番の『セガラリー』ほか。しばらくは内蔵RAMの存在も忘れて、ガシガシ保存しまくっていたけども、ある日買ってきた新作ソフトに「メモリが足りません」と言われ、泣く泣く自慢の『セガラリー』自己最速リプレイ集を削除するハメに。「新作を遊ぶためには仕方ないのかなぁ」

▲ビッグタイトルを4、5本入れるともう満タン。『VF2』のAIとか、消せないよねぇ。

いいけど、昔のゲームで遊べないかもよ？

中級 4,800円

パワーメモリーがあるしもうメモリはいらないね。

内蔵RAMに業を煮やして、ついにパワーメモリーを入手。手持ちのソフト18本のデータをすべてブチ込み、ご満悦のSクン。「これだけ使っても、あと6328ブロックも残ってるし。コレっていわゆる一生モノ？」……確かにその通り。これがあれば、普通は十分間に合います。ただ、SLGなど、複数個データを作りたいゲームがあるのも事実。「え、このゲーム、6カ所しかセーブできないヨ!?」

サクラ大戦
▲最大6カ所セーブはこのゲームでした。全キャラエンディングの直前でセーブ、ファンなら当然。

ファイティングバイパーズ
◀リプレイのセーブデータなど、複数存在が前提のソフトは、複数個データを作成可能。

だいたい大丈夫だけど、同じゲームのファイルは作れないのだ。

上級 9,800円

セガサターンFDDって使ってみると便利かも。

「さくらもマリアも紅蘭も全部エンディングが見たい！　今すぐ見たい！　でもお金無い！」……ハイハイ、そんなS君におすすめするのはFDD。1枚のディスクにパワーメモリーが2個入るから、コストパフォーマンスは1等賞です。これで思う存分セーブしちゃってね。ただ、友だちの家でベストラップを自慢するときは、FDD持参になるけどね。

▲ゲームごとに整理するにはFDDが一番。ラベルに中身を書いておけば一目瞭然だ。

ディスクは1枚40円前後。長い目で見ると役立つね。

教えて！セガの人 パワーメモリー編

普段から案外乱雑に扱ってしまうパワーメモリー。これだって、立派な精密機器。取り扱い注意点をセガの人に聞いてみました。

Q えっ、パワーメモリーって電源入れたまま抜き差ししちゃダメなの？

A 絶対ダメです。

パワーメモリーの取説にも書いてある通り、電源を入れたまま抜き差しをすると内部のデータが壊れる場合があります。消えてしまう恐れがあるだけでなく、故障の原因にもなりますので、くれぐれも注意しましょう。

Q 接触が悪いときはママが息を吹きかけるといいって言ってたけど。

A それもダメです。

埃以外の汚れなどが付着してしまった場合には、シンナーやベンジンなどの薬品を使わずに水または薄めた中性洗剤を使って拭き取りましょう。

◀FDDなら接触不良はないが。

調査報告書

ソフトを2、3本しか持っていない人なら内蔵RAMで十分。結構ソフトを持っている人はパワーメモリーで、ヘビーユーザーはFDD。左のS君に習って、自分のゲームスタイルに合ったデバイスを選択しよう、というのが特捜部の結論だ。それから、特に注目したいのはFDD。データ保存以外にも、パソコン通信やワープロといった、ゲーム以外のタイトルでも威力を発揮するぞ。

今年もプレゼント&速報で幕開けだ！

Do The PC! Vol.8

今年3月までの発売ソフト・ラインナップの他、今回も『電脳戦機バーチャロン』の最新速報をお届け！ さらに、試験運用を始めたVGCの話題も満載！

'97年のスタートを飾る お年玉プレゼント三連発!!

前号のクリスマスプレゼントに続き、'97年の年明け1発目は、正月ボケを吹き飛ばす、お年玉プレゼントだ!!

1名様 セガPC・オリジナルポロシャツ

セガ・オブ・アメリカで製作された、幻のポロシャツ。あの、大高さんですら持っていないと言われる、超レアなアイテム。これを逃すと絶対に入手は不可。

3名様 バーチャルゲームセンター・システムCD-ROM

以前、本誌でプレゼントしたこのCD-ROM。本格運用が始まれば、千円位で発売されるらしいから、タダで手に入れるのは、今回が最後のチャンス！

(内容の詳細は次ページに)

すぺしゃるトライディスク Vol.1 5名様

これも、以前プレゼントされた、セガPCゲームの体験版CD-ROM。代表作が6本も収録された、まさに「大入り」のスペシャルディスクだ！

応募方法

希望者はハガキに賞品名、住所、氏名、電話番号を明記し、電撃SEGA EX編集部、Do The PC!「お年玉」係まで送って下さい。締め切りは'97年3月20日(消印有効)です。また、当選者の発表は賞品の発送を持って代えさせていただきます。

3月までの新作はコレだっ！

ソニックシリーズはバレンタインに登場

'97.01.31 セガラリーチャンピオンシップ

ダイレクトXを使用した美しいグラフィックと、リアルな操作感覚がポイントの『セガラリー』。スムーズなドリフトで、華麗にコーナーを駆け抜けろ。

Win95専用・価格8,800円

'97.02.14 ソニック・ザ・ヘッジホッグ・ザ・スクリーンセイバー

3,800円というリーズナブルな価格で発売される、ファン待望のスクリーンセイバー集。内容が濃く、今までのソニックのデータ集としても価値アリ。

Win95/3.1用・価格3,800円

'97.02.14 ソニック&ナックルズコレクション

メガドライブで話題になった、ロックオンシステムを完全再現した、ダイレクトX使用のACT。3本のソフトが1つのパッケージで遊べるのだ。

Win95専用・価格7,800円

'97.03.14 パンツァードラグーン

サターンの名作3DSTG、通称『パンドラ』。ドラゴンの背にまたがって、行く手をさえぎる帝国軍を叩き潰せ！ ちなみに、こちらもダイレクトX版だ。

Win95専用・価格8,800円

電脳戦機

VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

前回に続く最速情報！ゲーム画面を初公開だ

CGのクオリティはアーケードと同等!?

セガPC事業部の手で、快調に移植が進んでいるPC版『電脳戦機バーチャロン』。期待の新型CPU「MMX」専用ソフトということもあり、ユーザーやメーカーの注目を集めている1作だ。このソフトの画面写真を、Do The PC！がいち早くスクープした。とにかく写真を見てもらえばわかる通り、グラフィックはアーケード版と比べても遜色のない仕上がりになっている。今回発表されたのはテムジン、ライデン、フェイ・イェンの3機のみだが、来月以降には、他の機体も発表していくという。

さらに今回公開された写真で注目したいのが、ケーブル接続による対戦画面。ページ右端にある2点の写真がそれで、よく見れば同時に撮影されているのがわかるはずだ。アーケードの興奮を再現しようとする開発者の努力が、ここからもうかがうことができる。また操作面でも、ツインスティックへの接続など、さまざまな対応を考えているとのことだ。

▲▼新型CPUの使用により可能になった、精度の高いグラフィックに注目したい。

▼これが通信対戦画面。レーザーを避けるテムジンだ。

▲こちらはライデン側の視点。左にある写真と同時に撮影されたものだ。

インテルの発表で「MMX」も本格始動

1月9日のインテル発表から数週間。MMX規格CPUの「P55C」もそろそろ本格的な出荷が始まる。これを使用したハードが市場に出るのは3月前後と考えられており、対応ソフトの発売はさらに後になりそうだ。これから発表される機種に『バーチャロン』がバンドルされる可能性も高いので、PCの買い替えはもう少し待った方が得策なのでは…？

VGC 試験運用開始！

Virtual Game Center

単独でも遊べるシステムCDも完成。待たれていた試験運用がスタート！

インターネット上の電子メールを利用して、アーケード感覚でゲームを楽しむことができる「バーチャルゲームセンター（VGC）」。セキュリティの強化や、ソフトの充実のために延期されていた、このネットワークアミューズメントシステムが、97年の1月開始を目標に、いよいよ本格的に動き出した。

以前お伝えしたシステムCD-ROMの無料配布制度は残念ながら見送りとなり、PCソフト小売店などで1,000円（税別）で販売される形式が採用された。この中には、VGCの核となるシステム部に加え、高機能ブラウザと通信ソフト、4本のゲームなどが収録される。

ちなみに、システム部のセキュリティプログラムは、三菱が開発を担当。その暗号システムはVGC上での金銭の取り引きを行うために必要不可欠なものだ。世界的に見てもトップクラスの技術が使用されており、ユーザーをハッカーの恐怖から守るのに役立っている。

◀往年の名作『宿題がタントアール』も登場。

◀対戦ゲーム『キング・オブ・バトル』の画面。

◀以前にも紹介したVGC版『ウィンバトル』。

No.1 PS専門誌・電撃プレイステーションがまたやった!!

電撃PlayStation D 登場

体験版CD-ROM付き

体験版

本気で遊べる体験版
チョロQ2

製品版もより楽しめる
エターナルメロディ

発売前にプレイしたいね!
プリンセスメーカー ～ゆめみる妖精～

創刊号から35号までの表紙の画像と主なゲーム名、人気記事リストを一覧で表示できる役立ちコーナー。

表紙データベース

CDの奴隷

人気コーナー、PSの奴隷出張版の超カルトクイズ。100問以上の難問に全問正解すると、何かとんでもないことが・・・?

雑誌部分も、通常号にない面白企画満載でお届け! 買い逃すと絶対後悔する超プレミアムアイテムだぞ。

電撃プレイステーション 1/31増刊号
電撃PlayStation D

1月22日発売!! 定価980YEN

ナムコの最新格闘「ソウルエッジ」はやっぱりすごかった!!

前代未聞の最強武器格闘を徹底攻略!

全ユーザー必見

FFVII、三國無双
アランドラ、マクロス
セイバーマリオネットJ
エターナルメロディ ほか

別冊付録
96年のPSの全ゲームを完璧にカバーした徹底攻略本。
電撃PlayQuestion スペシャルVol.4下巻

おかげさまで3年目に突入しても、ますます元気爆発中!!

Vol.38 好評発売中!!

電撃PlayStation
プレイステーション

＊価格は全て税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

電撃王だからできた！初心者も安心・満足の
美少女ゲーム誌がついに登場！

電撃王2月号増刊

電撃姫

1月31日発売！ 定価680円

年に2回のHじゃ満足できない！……というアナタへ♥

特集

◆最新美少女ゲームスクープ連発！
◆1996ジャンル別特選美少女ソフトカタログ
◆「YU-NO」「きゃんきゃんバニープルミエール2」「鬼畜王ランス」など年末年始美少女ソフトを最速攻略！
◆人気原画家・竹井正樹に密着インタビュー！全作品を徹底紹介。
◆すぎやま現象ほかとってもHなイラストギャラリー♡

1996－1997 ゲームの美少女とH、全機種完全対応！

1997年のゲーム業界がいきなり見える！

発売直前『FFVII』の、
ゲーム専門誌が書かない「秘密」

第2特集 N64でゲームを変える男たち

大型2大新連載登場！

秘境伝説クリスタニア
水野 良とグループSNE
イラスト／亀井 格

中村うさぎの人生悶々塾 中村うさぎ

電撃王のデータはすごい！

推定販売本数掲載！集計精度が違う！
DENGEKI SUPER HIT CHART

側面から見るゲーム情報
電撃ネットウェーブ

PSソフト「I, Q」の佐藤雅彦が登場！
ゲーム広告の仕掛人

ちょっとHなソフト情報も

オールラウンド・ゲームデータ・マガジン

電撃王

2月号 好評発売中！
定価580円

※定価は全て税込みです。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇨ http://www.mediaworks.co.jp/

連載コーナー化

OPERATION

オペレーションV

VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

プロトタイプ2機種+セガネット対応版+近接戦闘特集だ!!

セガネット版も発売され、一層充実のバーチャロンワールド。サターン版から始めた人も、AC版からバリバリの人も注目だ!!

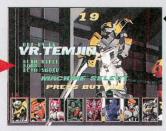
●発売中 ●5,800円 ●セガ ●ACT ●ツインスティック対応

●発売中 ●2,800円/15,800円 ●セガ ●ACT ●ツインスティック対応、X-BAND対応

読者と一緒にVOで熱くなるページ!

"練習機"出現法!!

前号でレポートした謎の機体2タイプ、"練習機"は、プレイヤーが自由に操れるVRであることをうすうす予測していた読者も多いだろう。そうなのだ。使えるのだ。ただし、"練習機"プレイをセーブできないので注意すべし。

↑に入れながらL+R

◀使用コマンドはズバリ、タイトル画面(PRESS START BUTTONが表示されている)で方向ボタン↑を押しつつⓁ+ⓇでOK。成功すると例の「ガキーン!」という音が鳴り響くので分かるはず。そのままスタートすると、いた!

テムジン TEMJIN MBV-04-E6

近接攻撃可能距離が長い

▲MBV-04-E6(練習機)のビームソード攻撃発動距離は、G型の99.9に対し、114.9に伸びている。より相手を切り裂きやすいというか、近接戦向きの機体。

POINT ソードアタックチャンスが多い

装甲が若干、薄い

▲ほぼ同距離で攻撃しあうと分かることだが、G型に比べて被ダメージ値が多少大きい。つまり、装甲が若干だが薄くなっているということだ。

POINT 相手に近づくにはテクニックが必要

ライデン RAIDEN HBV-05-D

レーザーの死角がない

▲E型の通常状態のレーザーには多少ながら2本のレーザーの内側にフラットスポットがある。これがD型(練習機)にはないのだ。

POINT 近接戦闘時も安心

横移動時のスピードが遅い

▲E型とD型を同時に横移動させると、走れば走るほど、D型がどんどん置いていかれてしまう。運動性能が若干低下しているようだ。

POINT 回避時に若干注意が必要

欄外コラムは若葉マークのVOプレイヤー、ランキングモードで言えばスタッフ・サージェント程度な担当編集がお送りします。一番最初に記事を読む立場上、早く強くならなきゃね…。

『電脳戦機バーチャロンFOR SEGANET』を分析する！

年末に無事発売された、セガネット対応バーチャロン。先行発売のサターン版では実現できなかった、フル画面での対人戦を実現した、まさにファン待望の1本といえるだろう。今までにもセガネット対応のソフトはいくつか発売されているが、これほど対応が待ち望まれたソフトがあっただろうか？　業務用からして2枚のボードを通信させていただけに、まさに通信対戦の申し子といえるソフトだ。

SEGANET版のルール

セガネット版の基本的なルール設定は、変更することができないようになっている。90秒、2本設定というのがそれだ。ステージは自由に選べる（対戦相手に電話をかけた方のみ）し、ランダムで決定することも可。残念ながら、プロトタイプ2機とヤガランデは×。

▲相手とつながる緊張の一瞬……通話料がもったいないから機体選択は迅速に、というのが礼儀らしいぞ。KEY TYPEの選択も、ちゃんとしておかないと勝負にならないぞ

特徴1 カラーリングチェンジ

サターンモデムを拡張端子に挿さない状態でソフトをセットすると、タイトル画面が現れる。そこで、カラーリングの変更と、操作法の変更が可能だ。ここで変更したデータは、バックアップRAMにセーブされ、セガネットでの対戦時に反映されるぞ。自分だけのオリジナルカラーのバーチャロイドで対戦を楽しもう!!

カラーチェンジのしかた

まずはどの機体をカラーチェンジするかを決定。そのあと、3つのパーツごとにカラーを変えることができる。標準のカラーに戻したいときはカーソルを下に持っていき、デフォルトに合わせてボタンを押すこと。

君のセンスでVRを作れ！

◀なんだかプラモデルに彩色している感じと似ているのだ。

特徴2 フル画面対戦

業務用ではお馴染みの、フル画面での対戦が楽しめる。これが最大かつ、最高のセガネット版ならではの醍醐味といえるだろう。相手キャラが遠くにいってもしっかり見えるし、グリーンヒルズやルインズの傾斜も省略なしで遊べるぞ。

▶障害物の傾斜が再現されているので、AC版に近い戦略が通用するようになっているのが嬉しいのだ。

コンティニューならクレジットはかからない！

▲対戦を申し込み、成立した時点でメディアカードからクレジットが差し引かれる。しかし、対戦終了時にコンティニューをしたときは、クレジットは引かれないので、対戦相手に胸をかりるつもりでどんどんコンティニューしよう。しかし、その際の通話料はちゃんとかかるので、忘れないようにしないとね。

VRカラーリング&ネーミングコンテスト 大・大・大募集だっ！

セガネット版でオリジナルカラーリングを施したVRに、オリジナルネームを付けてみよう！そのカラーとネーミングをハガキに書いて、下記のあて先に速攻で応募してくれーっっ！　編集部で再現してカラーリングコンテストを行うぞ！優秀作には素敵なプレゼントが当たるはずだっ！

ランキングベストスコアとVOの質問も受付中だ！

あて先
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館 電撃SEGAEX編集部
「VOオペレーションV」　それぞれの係

カラーA
カラーB
カラーC
左から数えて1．2．3……6
A, B, Cそれぞれの数字とVRのネーミングを書いてね！

ネーミングのポイント
カッコイイのもいいし、ウケ狙いも大歓迎！　ネーミングセンスで採用が決まるような気もするので、気合い重要。

たとえば……

百式バイパーII	ダークテムジン	ライデン06 R	土木用ドルカス
①3②3③3	①6②6③6	①6②5③2	①3②3③5

場外乱闘 VOコラム
上でも募集してるけど、ランキングのベストスコアとVOに対する質問を募集中です。しゃがめな～い（←俺）、回り込めな～い（←俺）、ヤガランデのビーム禁止～（←俺）って感じのものでもOK。上級者からの濃～い質問も歓迎します。みんなと一緒にレベルアップしていくのが目標ですんで、ヨロシク！

一瞬の攻防

今月のお題 **近接戦闘の駆け引きを楽しもう!**

VOはシューティングだけじゃない!

せっかく人型してるんだから、せっかく長いビームソード持ってるんだから、チャンスがあったらどんどん近接戦闘を挑んでみよう、というのが今月のテーマ。遠距離でピシュピシュ撃ち合ってるだけじゃ、なんか気分が冷めてきた……という人に!!

威力の高い近接攻撃

◀全般的に、近接攻撃の相手に与えるダメージは大きい。単発の右トリガーなら攻撃数発分ぐらいのダメージは与えられるはず。チャンスにはバリバリ決めてやりたい。

機体による得意・不得意

一応、近接戦闘が得意な機体とそうでもない、という機体に分類してみた。その評価基準は、近接攻撃可能範囲（つまりリーチ）と、近接攻撃発動時間（つまり攻撃できるまでの時間）である。しかし、その能力をうまく活用することで、不得意に分類したVRでも、充分に近接戦闘は可能であることを覚えてほしい。要は、自分の扱う機体の能力を把握したうえで、戦闘時にそれを利用するということが大切なのだ。

GOOD	近接攻撃が得意なVR
アファームド	右トリガーのショットガンによる"殴り"が早い。
テムジン	同じく右トリガーの突き攻撃がスピード速し。
フェイ-イェン	左トリガーのビームソードが速い上に攻撃範囲広し。
バイパーII	右、左とも出が速く、特に右は正面に対して攻撃しやすい。

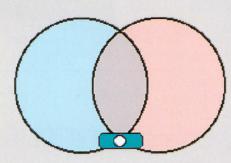
追記：アファームド、テムジンのセンター武器は威力が高い。また、テムジン、バイパーIIの近接攻撃はリーチがあるので、広範囲をカバーしている。

BAD	近接攻撃が不得意なVR
バル-バス-バウ	右、左ともに出るのが遅い。右は出ている時間は長い。
ベルグドル	右、左ともにリーチがない。威力は比較的高い。
ドルカス	右、左ともにリーチがない。メガスピンハンマーは遅い。
ライデン	右、左ともにリーチがない。威力は比較的高い。

追記：ライデン、ベルグドルはガードキャンセル時の左トリガー攻撃が素早く強力。ドルカスのメガスピンハンマーはオートホーミング機能を有している。

近接攻撃の発動条件

近接攻撃の発動条件は右記のとおり。ダブルロックオンしていなくとも、近距離なら自動的に近接攻撃モードに移行することを覚えておこう。

条件

1．近接攻撃発動距離内に相手がいる

武器ゲージが黄色に変化したときが発動距離。相手方向を向いてなくてもいい。

2．通常の状態で攻撃ボタンを押している

ダッシュ、しゃがみ（一部例外あり）、ジャンプ中には近接攻撃できない。

近接攻撃発動距離概念図

◀それぞれの右手、左手から攻撃可能な範囲、さらに踏み込み後に攻撃が当たる範囲までが近接攻撃可能範囲であることに注意。

ダブルロックオンノーロックオンの違い

ダブルロックオン時には、相手に正対した形で近接攻撃が行われる。さらに、距離があいている場合は、相手付近まで踏み込みを行ってから攻撃が開始される。ノーロックオン時は、その場で近接攻撃が開始され、相手を追尾することはない。踏み込み中には、一瞬だが無敵時間が存在することも覚えておこう。

ロックオン状態

◀相手に対して踏み込んでいく。この間に無敵時間がある。

ノーロックオン状態

◀その場で攻撃が行われる。相手を引っかけるように使おう。

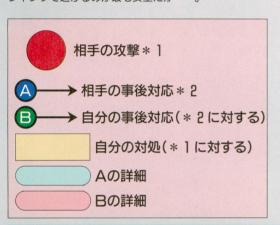
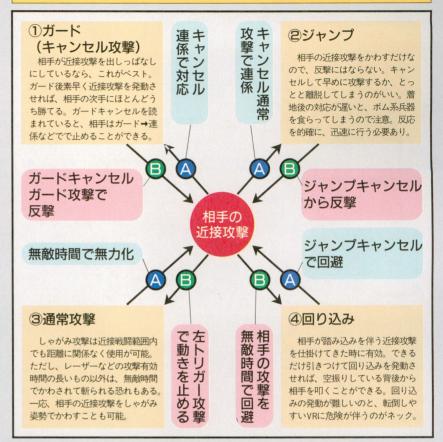
例外の近接攻撃

テムジンのソード、アファームドのトンファーには、他の近接攻撃にないしゃがみ状態での攻撃を実行できる機能がある（しゃがみソード、しゃがみトンファーと呼ばれるもので、ガード可能）。また、ドルカスのメガスピン・ハンマー、テムジンのグライディング・ラムは、通常の近接攻撃使用可能条件以外で発動が可能な攻撃。特殊攻撃ともいえるが、ガード可能なので近接攻撃のカテゴリーに属するものと言えなくもない。

ソード / トンファー / メガスピン・ハンマー

場外乱闘 VOコラム AC版の大会が開かれていた頃、しゃがみも回り込みも知らないまま無謀な参加を試みた担当。「チキンはダメっす、近接命！」などという、割といい加減な助言からアファームドで参戦しました。が、結局ジャンプ➡キャンセルのぴょんぴょん状態を披露し、一度もトンファーは当たりませんでした。合掌。

近接戦闘のかけひき

近接攻撃を回避するには、ガード（L＋R＝タイプAのとき）、もしくはジャンプ、また、ダッシュでの攻撃範囲脱出が考えられる。しかし、ダッシュは踏み込みによるホーミング攻撃が怖いので、確実性に欠ける。そこで、今回は「相手が先に近接攻撃を仕掛けてきた場合」を想定して、右のようなチャートを組んでみた。相手の近接攻撃への対抗手段としては、①ガード、②ジャンプ、③通常の攻撃、④回り込み、という手段で対抗する。しかし、それぞれの対処に対して、相手もさらに対抗手段を持っている。しかし、これは一瞬のうちに行われるため、見てから間に合う対処は少ない。逆に言えば、こちら、もしくが相手が次手を読み違えたとき、勝敗が決する。ジャンプで逃げるのが最も安全だが……。

相手が先に近接攻撃をしかけてきた場合

近接攻撃からのキャンセル連係

近接攻撃も、しゃがみ（ガードも同様）やダッシュ、ジャンプなどでのキャンセルが可能になっている。これらを駆使して、フェイントを利用した連係攻撃を組み立てられれば、より一層近接戦闘が面白くなってくる。相手の攻撃を読みつつ、こちらの連係を読まれないように使っていけるようになれば、近接戦闘がかなりイケルようになるのではなかろうか。

1．近接攻撃→ガード→近接攻撃

▲近接攻撃をガードでキャンセルし、さらに近接攻撃を仕掛ける。ポイントは、ガードでキャンセルした後、ニュートラル状態から攻撃を入力すること。ガード入力が残っているとしゃがみ攻撃になる。

2．近接攻撃→しゃがみ攻撃

◀転倒しやすいVRや、ジャンプを多用する相手に可能な連係。

3．近接攻撃→ジャンプキャンセル→近接攻撃

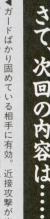
▲1のバージョンアップ版。近接攻撃の出の速いVRが使いやすいだろう。ジャンプキャンセルで自動旋回するので、相手に動き回られてもフォローがきくのが強み。ガードキャンセル攻撃で反撃を食らうこともある。

4 近接攻撃→ダッシュ攻撃

◀ガードばかり固めている相手に有効。近接攻撃が出る前にダッシュでキャンセルしてしまい、離脱しながら攻撃。

さて、次回の内容は……

送られてきている質問に答える他、より強力な攻撃法（特殊なキャンセルを用いた攻撃）を紹介する予定だ！　これで通信対戦も楽勝!!

電撃サクラ隊 第二回

ファンにはおなじみ、そうでない人でもわりと知ってる『サクラ大戦』。そんなファンの想いがセガに届いたのか、こんなソフトが出ることになりました。え？　出ると思ってたって？

サクラ大戦 ▶▶▶▶ ●発売中 ●6,800円（限定版8,800円）●セガ ●SLG+AVG ●マウス対応

サクラ大戦花組通信 ●2月14日発売 ●4,800円 ●セガ ●ETC

◀待ってました！　タイトル画面がまぶしく見えますね。

全『サクラ』ファン待望のスペシャルCD!! 2月14日（金）に発売決定！

「帝劇倶楽部」で花組の最新情報をキャッチせよ！

この『サクラ大戦　花組通信』は、ファン垂涎のムービーや、秘蔵素材、新録のインタビュー、未公開の設定資料などが、いっぱいつまったCD-ROM。ファンブックならぬ、ファンゲームというわけだ。発売は2月14日のバレンタインデー。花組メンバーからのチョコレート代わりとして、心して受けとめるがよいっ！

智佐サマ特別公演開催さる

▲これは昨年10月24日に行われた公演のもの。この『花組通信』には、『檄！　帝国華撃団』と『花咲く乙女』が収録されている。

帝劇内部を 椿ちゃんがご案内

メインメニューでは売店の看板娘、椿ちゃんが登場し、膨大なデータのナビゲーションを務めてくれるのだ。ここで「2階へ行く」を選ぶと、『サクラ』本編の移動シーンの画面に切り替わり、声優さんの待つ部屋などに遊びに行ける。まずは、帝劇ニュースが載っている「帝劇倶楽部」を読んでみよう。

相性占いもできる

▼新聞の1コーナーには相性占いも。相性がいい隊員を探そう。

▲情報満載の「帝劇倶楽部」は新聞仕立て。起動するたびに記事の内容が変化するぞ。

各声優のインタビューも収録

帝劇の2階に足を運ぶと、声優さんたちのインタビューを見ることができる。なお、このムービーと智佐サマの特別公演はSOFDECという方式を利用しているため、『セガサターンムービーカード』があれば、テレビ並の画質で見られるようになるのだ。

◀インタビューは花組6人＋3人娘の9人ぶん収録。写真はすみれ役の富沢美智恵さんのお姿。

※画面は開発中のものです。

第二回

サクラでキャラコン

ハイ、早くも2回目を迎えてカラーイラストも増えてきましたこのコーナー。今月は右の通りの結果となりました。お気に入りのキャラを、みんなの愛でランク入りさせてね。

1位 57票

真宮寺さくら

◀埼玉県　谷沢文隆・太正ギャラリーに寄せられたハガキから。淡い色合いが良い雰囲気です。今月も1位をキープしましたね。

2位 17票

アイリス

◀東京都　サクラ大臣・こんなアイリスの表情も新鮮ですよ。

3位 16票

李　紅蘭

▶徳島県　森本きの子・あ、最後に「でも、スキな子はカンナ」とかって書いてあるぢゃないか。…う〜ん、でもカワイイから載せちゃいましょう、という1枚。

4位 11票

大神一郎

▲群馬県　麺之助・結構人気はあるものの、格好良く描かれたハガキは驚くほど少ない少尉…。三枚目としての天分があるのかも。

順位	キャラクター	票数	順位	キャラクター	票数
5位	タチバナ マリア	12票	8位	高村　椿	3票
6位	桐島　カンナ	9票	9位	榊原　由里	2票
7位	神崎　すみれ	6票	10位	米田　一基	1票

みんなの投票が命です

このコーナーではハガキを大募集中なのです。得票上位のキャラには、SEGA EX内最大の大きさを誇るハガキサイズでの掲載が待ってます。さあ応募、応募。

第二回

『サクラ大戦』原作・設定のレッドカンパニー金子さん　森田さん

おすすめのあのシーン!

先月からレッドカンパニーの金子さんと森田さんに、おすすめシーンを紹介していただいております。先月はさくらとすみれでしたが、今月は大神とカンナです。さて、来月は誰なんでしょう?

大神一郎

〈金子さん〉
6話、翔鯨丸内での「帝国華撃団、出撃せよ!」燃える!
8話、初詣の屋台での会話。
カンナとの初詣で、型抜きに夢中になる大神(大穴)。

〈森田さん〉
アイリスに向かって「モギリ道」を語る大神。
その背中に漂う哀愁に男を感じる。

桐島カンナ

〈金子さん〉
やはりエピローグ。
短いけど、いかにもカンナらしく、さわやか。
あとは3話の食堂、大神にメシを作るカンナ。
この後の会話はとても深くて、趣深い。

〈森田さん〉
8話でのデート。
日頃は男っぽいカンナが、
女の子らしくはしゃいでいるので…
思わずからかってみたくなります。

第二回 サクラ大戦

花組対戦コラムス

●3月発売予定　●5,800円　●セガ　●PZG

乙女たちの熱き戦い!

号外!『花組対戦コラムス』という落ちモノパズルが3月に発売されます。タイトルに『コラムス』が含まれていることからわかるように、あの名作『コラムス』がベース。特別公演「シンデレラ」主役争奪戦モードや、各キャラごとに書き下ろしエピソードがついたストーリーモードなどが盛り込まれるとのこと。詳細は次号にて。

◀これはさくらとすみれの対戦画面。他にもおなじみの面々と華麗な対戦が楽しめるぞ!

▼「お兄ちゃん、はーい」……ファン感涙の書き下ろし満載!!

サクラ大戦 **スコアアタック集計中!** 応募ありがとう!来月号で結果発表です。

すべてのあて先は…

カラーイラストほか募集中です。「小説・サクラ大戦」の名場面とかも描いてくれるとうれしいなぁ。「2」発表まで続けられるよう、応援頼みまぁ〜す。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YMCA会館　電撃SEGA EX編集部
『電撃サクラ隊』それぞれの係

Sakura Wars
TM
サクラ大戦
前夜
第三話
アイリス大誘拐
前編
遠く仏蘭西より
小さく可愛い台風上陸‼
小説◉あかほりさとる
監修・原案◉レッドカンパニー
セガサターンソフト『サクラ大戦』より
114
©SEGA ENTERPRISES, LTD. ©RED 1996

第一幕

〝フランスの庭〞とも呼ばれるロワール地方は、フランス最長の川であるロワール河畔一帯を指す。ここは一五世紀から一六世紀のヴァロア朝時代、フランスの政治と文化の中心地であった。ジャンヌ・ダルクが解放したことで有名なオルレアンはこのロワールの中心的な都市である。

そのオルレアンから南西におよそ五〇キロ。ロワール川に面したそこにソローニュ城はある。

幅二二〇メートル、奥行き一三二メートル、部屋数は五〇〇を超え、フランス全土においてはベルサイユ宮殿に次ぐスケールを持つ。その建築には四〇年もの歳月が費やされており、レオナルド・ダ・ヴィンチをはじめとするルネッサンスを代表する建築家、芸術家がその腕を競った。

近くにあるシャンボール城と同じく、この城を建てさせたのは、フランス・ルネッサンス最盛期を統治したフランソワ一世である。彼はこれだけの城をたった一人の愛妾の心を慰めるために作ったと伝えられている。愛妾の名はイリス・ナヴァル。

それからおよそ四〇〇年。城は奇しくも最初の当主と同じ名前を持つ少女を受け入れていた。

一九二一年当時、八歳のイリス・シャトーブリアン。愛称、アイリスである。

「うふふ」

アイリスはいつものように南の廊下を一人歩いていた。

いや、一人ではない。親友のジャンポールも一緒だ。この物言わぬ親友は、アイリスが五歳のときに両親から贈られたクマのぬいぐるみだった。そのときからアイリスは片時もこの親友を離さず一緒にいる。

窓から差し込む陽にブロンドの髪が輝く。目はどこまでも澄んだように青い。「愛くるしい」という言葉がそのままこの世で姿形を得ればこうなるのではないか。そんなことすら考えてしまう。

それなのに、それほどの美少女を前にして城の者たちの態度はどうだ。

アイリスとすれ違ったメイド、使用人の男たちは皆うやうやしくお辞儀する。だが、どこかよそよそしいのだ。瞳の奥にあるのはなにかに対しての怯え。そう、目の前の少女に対して。

「ふふん」

アイリスはそんな大人たちの態度を気に留めていないようだった。少なくとも表面的には。挨拶をしてくる大人たちに極上の笑みを返している。

いったい大人たちが彼女に対して持つ感情の意味は!?

南の廊下の突き当たりにはこの城でアイリスが最も気に入っている部屋がある。

中に入れば、そこは全面ガラス窓に覆われた部屋であることがわかる。部屋の中には無数のぬいぐるみ。外に広がるのは美しい花畑。

「おはよう、ポール、シャルル。おはよう、アンジュー、リュネ」

アイリスはぬいぐるみの一つ一つに声をかけた。ジャンポールと同じく、どのぬいぐるみもアイリスにとっては大切な友達なのだ。

一通りぬいぐるみに声をかけると、アイリスは窓に近寄った。

窓の外は広い庭園になっていて、すぐ前には色とりどりの花壇がある。今は六月、日本と違って梅雨のないフランスでは一番過ごしやすい季節だ。花々もそれがわかっているのか、今を幸いにと咲き乱れていた。

だが、アイリスはその花をそれ以上間近で見ることができなかった。見られるのはガラス越しのみだ。

部屋には外への扉がない。いや、さらにガラスというガラスには細い鋼線が張り巡らせてあった。決して割れないようにと。それは窓ガラスを守るためというよりは、中にいる人間を閉じこめるためのものと考えざるを得ない。

だれかが窓を破って逃げ出すとでもいうのか?

「きれいなのに……」

つまらないといった口調でアイリスはつぶやいた。

「いいよ……みんな遊ぼう」

アイリスはぬいぐるみたちのほうに向き直った。

「おいで、ジャンポール、それにシャルル」

少し離れたところに置かれていたクマのジャンポール、さらにはその横にあった犬のシャルルにアイリスは声をかけた。

次の瞬間、驚いたことにその二つのぬいぐるみはふわふわと空中に浮かび上がったではないか。

「アンジューもリュネもリシュリューもフランソワも、みんなおいで」

アイリスの声とともに次々とぬいぐるみたちが浮かび上がる。

「みんな、グルグル回れ、回れ」

ぬいぐるみたちはちょうどアイリスのまわりを回るように飛び始めた。

「きゃは」

ぬいぐるみたちは生きているのか!? なにかあやかしの存在なのか!? それとも――

「やっぱりつまんない」

五分ほどしたところで、不意にアイリスが不機嫌そうな表情になった。その瞬間、ぬいぐるみたちがバタッと床に落ちる。唯一ジャンポールだけがアイリスの腕に収まった。

「だれかと遊びたいな……。外に遊びに行きたいな……」

アイリスがふたたび外を見た。

バリィィィィィィィィィィィィン!

突然、窓ガラスにヒビが走る。それも全面に渡って。

しかし、鋼線で補強されている窓ガラスは完全に割れることはない。

「ちぇっ」

アイリスが不満そうに口をとがらせた。

城の大人たちを怯えさせていたのは、アイリスのこの力だった。

第二幕

アイリスのシャトーブリアン家はもともとはシャンパーニュ地方に領地を持つ貴族だった。実際、アイリスもシャンパーニュ地方で生まれている。

先祖をさかのぼれば一〇世紀にカペー朝のもとで王を凌ぐ勢力を誇ったシャンパーニュ伯にまで行き着く。そのシャンパーニュ伯の傍流の家系だった。とはいえ、名門には違いない。

シャトーブリアン家は第三共和制下のフランスでは珍しく、貴族をはっきりと名乗っていた。フランス革命、それに続く激動のナポレオン時代を見事に乗り切ったのだ。それには理由がある。

革命政府を牛耳ったロベスピエールも、皇

帝ナポレオンもシャトーブリアン家の財力とヨーロッパ中に張り巡らされた金融ネットワークを無視することはできなかった。一五世紀以来、イタリアの諸都市国家と手を結び、一大金融財閥としてのし上がったシャトーブリアン家は、ハプスブルク家、ブルボン家がヨーロッパの表の顔とすれば、紛れもなく裏の実力者であった。これがシャトーブリアン家を生き残らせた。

無論、血塗られたヨーロッパの政治闘争の中で当主が暗殺の対象となることも珍しくない。ましてや裏の世界でヨーロッパを支配しているとなれば言わずもがな。けれども代々の当主はそれらの実力行使すらも乗り切った。彼ら一族には不思議な力を有するものが多かった。予知、念動力……人智を超えた、そういった能力が彼らの命を救った。が、それが〝霊力〟だとわからなかった時代、キリスト教的観念から言えばそれは悪魔の力に他ならなかった。人々はその力を忌避し、一族は必死に隠し続けるよりなかった。

それは現在においても変わることがない。

シャトーブリアン家始まって以来の力を見せたアイリスは、それゆえ隠されねばならない存在だった。

アイリスがその凄まじいまでの力を見せたのは一九一四年、ようやく一歳になったばかりのことだった。

一九一四年八月四日、ベルギーに侵入したドイツ帝国に対し、イギリスは正式に宣戦布告する。

ドイツ、オーストリア＝ハンガリー対イギリス、フランス、ロシアのヨーロッパ全土を巻き込んだ戦い――欧州大戦の始まりである。

戦場へと向かう兵士たちは、ドイツもフランスもイギリスも皆楽天的に考えていた。

「クリスマスまでには帰れるさ」

しかし、これが丸四年に渡る時間と九〇〇万人の戦死者を出すことになろうとは。

開戦と同時にドイツは戦前のシュリーフェン・プラン（ドイツ前参謀総長であり、天才的な軍事戦略家であるアルフレート・フォン・シュリーフェン伯爵が企図した二正面作戦で、ロシアが動員を完了する前に、防備の手薄なベルギーからフランス北東部を突破し、パリを占領するというもの。なお、実際の作戦は参謀総長ヘルムート・フォン・モルトケの土壇場の作戦修正により失敗に終わった）に従い、ベルギーに侵入。ドイツ軍はフランス国境を突破し、最大二五〇キロの距離を蹂躙して、パリに迫った。

この蹂躙された地域にシャンパーニュ地方も含まれていた。

銃撃音と爆音の響く中、車の列は次々と発進する。

シャンパーニュ地方の一都市、ランス近郊の白亜の豪邸での光景だ。豪邸の主はロベール・ド・シャトーブリアン。二七歳の年若ながら、シャトーブリアン家の当主だった。

ロベールはシャトーブリアン家の頂点に立つ人物だ。決して愚かではない。思慮深く、情勢の判断は常に的確だ。そのロベールにとって生涯最大の失点とも言っていい出来事がこの日に起こっていた。ドイツ軍の動員力を甘く見ていたのである。まさか、ドイツ軍がシャンパーニュにこうも容易く迫ってくるとは。

もちろんロベールにも言い訳はある。戦争勃発に伴い、ヨーロッパ各地にあるシャトーブリアン家の財産の保全、さらには新たなビジネスチャンスへの対応などに追われていて、もっとも身近な危機に対する認識がおろそかになっていたのだ。

とはいえ、いくら言い訳をしたところで始まらない。

「クッ……」

車の中でロベールは唇をかみしめた。自らのうかつさを呪う気持ちで頭の中は満ちあふれていたが、霧のように立ち込めるその思いを必死に振り払い、ともかくこの危険から脱出することに全神経を注いだ。

（間に合うか……。間に合ってくれ！）

日頃、滅多に神に祈らないロベールだが、このときばかりは必死に祈り続けた。

ふと横を見ると妻のマルグリットが不安そうに自分のほうを見つめている。そして、妻の腕の中にはロベールの宝物があった。ようやく一歳になったばかりの娘――アイリスだ。

アイリスは眠っている。

「あなた……」

震える声で話しかけてくるマルグリットにロベールは力強く言った。

「大丈夫。大丈夫だから」

妻に……というよりも、それは自分に言い聞かせているかのようであった。

だが、そんなロベールの必死の思いは無惨にも打ち砕かれる。

ドゴォォォォォォォォォォォォォォン！

突然、間近で爆音が響き、車列は大きく乱れた。

「ああ……！」

続いて、連なる森の中から現れる騎兵、そして銃を手にした兵士の群れ。ドイツ兵だ。

ズガァァン！　ズガァァァァァァン！

銃撃音が響きわたり、ロベールは思わずマルグリットとアイリスをかばって座席の上に伏せた。

ガゴォン……ゴゴン……

車もその場で停止する。

▲岐阜県・銅級生

▲埼玉県・埼玉の男子

▲奈良県・絶対紅蘭主義

▲兵庫県・ＲＹＵ

▲長野県・遊人寛之

▲大阪府・エディバン

▲千葉県・とりとり

「どうした!? なぜ走らない!? 全速力で……」
「そ、それが……」
運転手が情けない声をあげて、前を示した。
先頭を走っていた車が炎上していた。蒸気エンジンに運悪く弾が当たったらしい。
「……なんということだ」
「あなた、後ろ！」
「えっ!?」
すでに騎馬隊は寸前まで近づいていた。
ようやく実戦兵器として戦場に投入されるようになった、人型蒸気の蒸気音も響いてくる。
「…………」
ロベールの顔に絶望感が走る。馬上の兵士たちの顔が見えたのだ。開戦直後ということもあって、兵士たちの目は殺気立ち、血走っている。紳士的な交渉を望んでも不可能に近いことが見てとれた。ましてやこちらはこの時代にはまだ珍しい車に乗っている。相手はこちらのことをどう思っただろう。
『生意気なヤツだ』
『気取りやがって』
『きっと金持ちだ！ 捕まえて奪っちまえ！』
『殺せ、殺せ、見せしめだ！』
戦場心理で飢えたる狼となった兵士たちによって、自分たちは虐殺される──
「マルグリット……アイリス……」
ロベールは家族のほうに向き直った。そのまま二人を抱きしめる。
「あなた……」
「すまん……私のせいだ……」
「そんなことありません」
「マルグリット……」
マルグリットはアイリスの顔を見た。
「私は殺されてもいい……でも、せめてアイリスだけは……」
「アイリス……」
そのときだ。
銃撃音や爆音の中でも平然と眠り続けていたアイリスが突然目を開け、いきなり泣き始めたのだ。

オンギャア……オンギャア……オンギャア……

アイリスの泣き声が戦場に響きわたる。
と同時に凄まじい震動がその場を襲った。
「きゃあぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁ！」
「うわぁぁぁっ！」

ズガガアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアアン！

なにかが崩れる音が響き、ロベールたちの乗った車はひっくり返りそうになるほどの衝撃を受けた。
揺れはどのくらい続いただろう。
不思議なことにやはりアイリスが泣き止むと同時に、揺れはピタッと止まった。
「いったいなにが……!? あぁっ！」
ようやく顔を上げ、後方を振り返ったロベールは我が目を疑った。
今まで普通の地面だった所が大きく裂け、深い谷を作っていた。谷がドイツ兵と自分たちを大きく分けている。
「奇跡だ……」
愕然とつぶやきながら、ロベールはハッと気づいたようにアイリスを見た。アイリスはすやすやと眠っている。激震はアイリスが起きて泣き出している間のみ起こった。偶然でないとすれば、自分たち一族の持っている不思議な力──それをアイリスが発動した。
「…………」
一瞬、ロベールはアイリスに空恐ろしいものを感じていた。
「車を出せ！」
わき起こった思いを振り払うように頭を振ると、ロベールは叫んだ。
ロベールたちはパリ、さらにはロワール地方へと逃れ、シャトーブリアン家は窮地を脱したのだった。

その後、アイリスのことは一族の重大な関心事となった。特に一族の重鎮たちは世間に知られることを恐れた。やがて、マルグリットは反対したが、老父ルイからも強く促され、ロベールはアイリスを屋敷となったソローニュ城から出さないことを決意した。

第三幕

イデオロギーに凝り固まった人間たちは得てして偏執的なものの考え方をする。他人から見ればどうにも実現不可能なことも、彼らからすれば当然成って然るべき事柄なのだ。そこに陰謀の生まれる余地がある。
ソローニュ城から少し離れたトゥールの町の古びた宿屋の一室でも、そんな類の人間が額をつき合わせて話し込んでいた。
「計画は大丈夫か」
その場にいる他のだれよりも貫禄のある、四角張った顔の男が低い声で言った。
一同がうなずく。室内には五人。
彼らの前には一枚の絵図面があった。広い城の地図──ソローニュ城の詳細な図面だった。
「確かにロベールには娘がいるんだな」
ふたたび四角張った顔の男が口を開いた。
「間違いありません、シャルグラン様」
そばにいた男の答えに、シャルグランと呼ばれた男は満足そうにうなずく。
「決行は明日ですな。明日はシャトーブリアン伯も城にいるはずです。あわよくばシャトーブリアン伯の命も……」
「そうだ！ シャトーブリアン伯に死を！」
「共和制に死を！」
男たちが次々にぶっそうな言葉を口にした。あくまで他の部屋に聞こえないように。
シャルグランが興奮する一同を制して言っ

▲千葉県・利根川マンボウ

▲奈良県・黒騎光

▲埼玉県・マツクラ(弟)

▲東京都・小林さん

▲埼玉県・みやなび

▲神奈川県・夜のていおう

▲福岡県・椎名ありか

た。
「諸君、シャトーブリアンに目にもの見せてくれようぞ！　共和主義者に肩入れしたエセ貴族に正義の刃を！　そして、ふたたびユリの花をフランス全土に！」
「おおっ！」
　男たちは決意の表情で拳を天に突き上げた。
　ユリの花とはかつてのフランス王家、ブルボン家の紋章であった。

　一つの凶悪な陰謀とは別に、もう一つの、他人が聞いたら失笑しそうな陰謀も発動しようとしていた。それは、シャトーブリアン家のソローニュ城を囲む塀の一角で。
　正門から遠く離れた石積みの高い塀の前に三人の少年が座り込んでいた。夜だというのに彼らは動く気配がない。というよりも、どうやら彼らはここで夜を明かすつもりらしい。
　少年の年齢は八歳、一二歳、一七歳といったところか。顔つきが似ているところから兄弟と思って間違いなさそうだった。
「兄ちゃん、腹減った……」
　一番年下の少年が一番年かさの少年を見て言う。
「オレも……」
　中の少年も同じく言う。
「ジャン、ジョルジュ、我慢しろ！　明日になりゃ、その辺の畑でなんか食えるもん見っけるからさ！」
　少し怒ったような口調で一番年かさの少年が言った。
　少年たちの名は下からジャン・ドレ、ジョルジュ・ドレ、ジャック・ドレと言った。三兄弟である。彼らは戦災孤児だった。
　欧州大戦は彼らのような戦災孤児を多数生み出した。七千万人の兵士が戦い合い、九〇〇万人の戦死者を出し、負傷者に至ってはさらにその何倍……。これほどの戦争の傷跡は戦後二、三年ではまだまだ癒えそうにない。彼らのような戦災孤児だけでなく、普通の家族でもちゃんとした家に住めない人間が数多くいたのだ。
　彼らはパリから流れ流れてロワールまでやってきた。理由は簡単だ。パリに人が大勢流入し、彼らのねぐらが大人たちに奪われ、飯もまともに食えないようになったからだ。
　生きていく場所を求めて彼らは彷徨っていた。このソローニュ城の塀の前にいたのはまったく偶然だった。
「でかい家だね、兄ちゃん」
　ジャンが塀の向こうにそびえたつ城の塔を見上げて言った。
「バカ、家じゃねえよ。城だよ！　ほら、ルーブルとかと一緒さ」
　得意げにジョルジュが言う。
「ふ～ん……」
　ジャンは感心したようにすぐ上の兄の言葉を聞いていた。
　その間、ジャックもまた黙ってソローニュ城を見つめていた。昼間、近くの人間に聞いたところによればシャトーブリアンとかいう想像もできないほどの金持ちが暮らしているという。
「中の住んでいる人はきっとおいしいものを食べてるんだろうな」
「だよな」
　ジャンとジョルジュの話はどうしても食べ物のほうにいく。
　が、ジャックは違った。
「この中の連中から金を巻き上げる方法はねえかな……？」
　ポツリとジャックがつぶやく。
「えっ？」
　長兄がなにを言ったかよくわからず、二人の弟は振り返った。
「この中の連中から金をとるにはどうしたらいいか!?」
　ジャンとジョルジュにたずねるというよりも、自問自答の口ぶりで、ジャックはもう一度同じことを言った。
「お金が余ってるかもしれないから、くださいって言えばくれるかも」
「バカ、それじゃあだめさ！　なんかさ、簡単な仕事でもさせてもらおうか？　皿洗いでも、なんでも」
　ジャンとジョルジュが答えるのを、案の定ジャックは聞いていなかった。なにごとか考え込んでいたが、やおら顔を上げて言った。
「誘拐……」
「えっ？」
　驚いたように二人の弟は兄の顔を見る。八歳のジャンでも誘拐の意味は理解していた。
「誘拐って悪いことでしょ」
　ジャンが恐る恐るジャックに話しかけた。
「まあな……」
「そういうことやっちゃいけないんじゃ……」
　ジョルジュも不安そうな顔つきでジャックに言う。二人は知っていたのだ。この長兄がやると言ったら本当にやってしまうことを。
「バカ！　いいんだよ！　オレたちみたいなかわいそうな人間がやるんだ！　神様だって許してくれらぁ！」
「で、でも……」
「誘拐するったってだれを……？」
「ここんちだって子供くらいいるだろ。子供だよ、子供！　ガキ！」
「で、でも……」
「そういうことはやっぱり……」
「ジャン、腹一杯食いたいだろ」
「う、うん」
「ジャック、ちゃんとした家に住みたいだろ」
「そりゃそうだけど」
「だったら決まりだ！　オレは誘拐をする！　この家のガキを誘拐して、オレたちは金持ちになるんだ！」
　いささか不謹慎な夢を語りながら、ジャックは目を輝かせた。
　ジャンとジョルジュは不安そうに顔を見合わせるばかりだった。

第四幕

　アイリスには予感があった。その日、自分になにか大きな出来事が起こるという。
　今のアイリスにとって希望はたった一つ。それは外に遊びに行くことだ。
　頼めばどんなものだって聞いてくれる父親も、ただ一つ外に遊びに行くことだけは許してくれなかった。母親に至っては泣きそうな表情になってしまう。
　泣き、わめき、ただをこね、力をつかいまくり……そんなことを繰り返してもどうしても外に出してもらえなかった。
　五歳になって、自分が外に出られない理由が自分の持つ力のせいだとようやくわかった。それが普通の人間にはないものだと知ったのもこのころである。
　子供の心は敏感だ。使用人たちの目にどこか怯えがあることもアイリスは気づいていた。そして、それがやはりこの力のせいであることも。
　やがてアイリスは、外に出たいと言わなくなった。
　もちろん外に出たいという気持ちは前よりも強くなっていたが、それ以上に人から疎まれるのが怖かったのだ。
「アイリス……ひとりぼっちなんだ」

どうしようもない孤独感を幼い心は感じていた。

両親はアイリスの力のことなど気にもせず扱ってくれる。けれど、違うのだ。アイリスとは別の人間だ。自分とは違い、外に自由に出て、だれからも疎まれることのない人間なのだ。

「遊びに行きたいな……。だれかと外に遊びに行きたいな」

その思いがかなうかもしれない——そんな予感がアイリスにはあった。

第五幕

その日、ロベール・ド・シャトーブリアンは居城ソローニュ城で美しい女性の訪問を受けていた。

ロベールの前のソファに腰を下ろした女性は、東洋的な顔立ちながら、フランス人的な感覚からしても十分美しいと認められる。

彼女は「藤枝あやめ」と名乗った。

シャトーブリアン家の頂点に立つロベールが東洋の一女性の訪問をなぜ許したのか。それはある筋からの強力な紹介があったからである。彼女もまた、ヨーロッパの裏の顔を知っているようであった。

「あなたのような美しい女性に我が城に来てもらえるとは光栄です、マドモアゼル」

「お上手ですわね、ムッシュ」

あやめの口から流暢なフランス語が紡ぎ出され、そのままニッコリと微笑んだ。

人を引き込んでしまいそうな微笑み。さすがのシャトーブリアン家当主も思わず見とれたように視線を動かせなくなる。

「どうしましたか？」

微笑んだままあやめが言う。

「あ、いや……東洋の神秘を垣間見たような気持ちになりました。美しさとは素晴らしいものですな」

「……美しさは時に人をだまします。ムッシュ、私の心にもしもとんでもない悪魔が住んでいたとしたら、あなたは一目で見抜かれますか？」

「さあ……私は美しさに見とれたまま、その悪魔の虜になってしまうことでしょう」

あくまでウイットに富んだ会話をロベールは続けた。お互いにまだ手の内を見せない。あやめの訪問の目的がなんなのか。相手が切り出さない以上、ロベールのほうから切り出せば交渉はあやめに有利に進む可能性もある。そのあたりの駆け引きは裏の金融界で十分学んでいる。

不意にあやめは立ち上がって、窓に近づいた。

窓の外には南の庭園が広がっている。そして、あのアイリスお気に入りの南の長い廊下も見える。

「このお城はとても美しいですわ。私の国のどの城よりも」

「ありがとう、マドモアゼル」

「あまりに美しいので、その裏に隠されたことに気づかないほど」

突如、部屋の空気が凍りついた。

険しい表情となったロベールがあやめを見つめる。あやめはまだ背を向けたままだ。

「あの南の廊下……なぜああまで頑丈な造りになってますの？　まるでだれかを閉じこめているかのように」

あやめの一言が、ロベールの心に鋭い刃と

なって襲いかかった。
「…………」
「ねえ、ムッシュ」
　あやめが振り向いた。顔に浮かぶのは東洋的な笑み——が、今度はとてつもなく挑発的に見えた。
「あなたの目的は……？」
　激昂しそうになる自分をロベールは必死に抑えつけていた。相手のペースに乗せられたら負けなのだ。
「賢人機関から聞きました。あなたの娘、イリス・シャトーブリアンのことを」
「！」
　アイリスの名が出たとき、ついにロベールは激しい感情を顔に出していた。おまえはいったいなにが言いたいのだ——と。
〝賢人機関〟——それがロベールにあやめを会わせた組織だった。その意向はシャトーブリアン家としても無視できない。
「賢人機関とあなたがどういう関係なのかは知らない。しかし、アイリスのことはそっとしておいてほしい！」
「認められましたね」
「……！」
　思わずロベールは舌打ちをした。ロベールの負けだった。あくまでとぼけるふりをして相手を追い返すことすらできたのだ。挑発的な態度をとるあやめのペースにまんまと乗せられてしまった一瞬だった。
「ムッシュ、シャトーブリアン伯」
　あやめは真剣な表情になっていた。さっきまでの挑発的な態度など微塵もない。真摯で切実な顔つきだ。
「私たちはどうしてもあなたの娘さん……アイリスさんの力が必要なのです」
「…………」
「世界的な情報網を持つシャトーブリアン家ならもう知っているでしょう。霊力のことを」
「……知っている。私たちの一族の中にそれを発現する者が生まれてくることも」
「そしてアイリスさんはとてつもなく巨大な力を持って生まれた」
「…………」
「賢人機関のほうで一九一四年のシャンパーニュでの事件は調べました。ドイツ軍の進撃を止めた怒涛の力……」
「やめてくれっ！」
　ロベールが大声で叫んだ。冷静沈着を旨とするロベールからすれば極めて珍しいことだった。

「アイリスには触れないでくれ！　アイリスは私の宝物だ！　アイリスは私のすべてだ！」
「しかし、あなたはその宝物を閉じこめ、隠しています！」
　あやめも強い口調で言った。あやめにとっても今が正念場だった。
「遊び盛りの子供を外に行けないような生活をさせる。彼女はそれで本当に幸せでしょうか？　シャトーブリアン家の力を使えば彼女が手に入れられないものはない。たった一つ、自由をのぞいて」
「う……」
「なぜです？　八歳の子供にとって最もつらいことを……なぜそんなことをするのです!?」
「それは……」
「世界平和のためにもアイリスさんの力は絶対に必要です。だからこそ賢人機関も私たちに協力してくれています。そしてこれはアイリスさんのためにもなるのです！」
「……あなたはいったい何者だ？」
「やがて日本で発足する〝帝國華撃団〟の副司令、藤枝あやめ」
「…………」
「アイリスさんを日本の私たちのもとに預けてください！　日本ならアイリスさんの自由があります。なぜなら、帝國華撃団の隊員たちは皆、アイリスさんのように強い霊力を持つ者たちだから」
「えっ……!?」
「アイリスさんの気持ちがわかるから……。仲間とともにいればアイリスさんが隠れ住む必要はありません！　ムッシュ、シャトーブリアン伯……世界の平和のために！　そして、アイリスさんの自由のために！」
　あやめはまっすぐロベールを見つめてくる。ロベールにもあやめの必死な思いがわかった。
　だが、だからといって——
「私はアイリスを……」
　そのときだ。

　ズガガァァァァァァァァァァァァン！

　突然、爆音が響きわたり、城内が大きく揺れた。
　衝撃で、あやめもロベールも床に倒れ込む。
「なんだ!?」
「これは……!?」
　二人は起き上がり、窓に近づいた。
　城の一角から煙が立ち上り、完全武装の兵士たちが侵入してくるのが見えた。

第六幕

　爆薬を使って、極めて強引な方法でソローニュ城に侵入したのは、あの宿屋で陰謀を話していたグループ——シャルグランたちだった。
「狙うは娘と……シャトーブリアン伯ロベールの命だ！」
　もちろん、シャトーブリアン家にもボディガードたちはいたが、武装が違いすぎた。シャルグランたちは爆弾を投げつけ、強引に突き進む。

　ズガァァァァァン！　ドゴォォォォォォォォォォォン！

　爆音と銃撃音で城内はパニックになっていた。そのパニックの中をシャルグランたちは奥へと向かっていた。

　パニックになっていたのは、城内だけではない。
　塀の外で城の中をうかがっていたドレ三兄弟も爆音でパニックになっていた。
　一番下のジャンは覚えていなかったが、ジョルジュ、そしてジャックに至ってははっきりとした記憶があった。あの欧州大戦のときの記憶が。

彼らは欧州大戦が始まる直前の頃、フランス北西部、大西洋に近いフランドル地方にいたのだ。やがて開戦。迫ってくるドイツ軍兵士。興奮した兵士たちによる虐殺――

両親は殺されたが、兄弟たちは瓦礫の中に身を潜めてようやく助かった。ジャンが泣き出さないように必死になって口を押さえていたことをジャックは今でも思い出す。

「わ、わ、わ……！」

「兄ちゃん……！」

三人はガクガクと身体を震わせ、立ちすくんでしまっていた。

爆音をアイリスは不思議な思いで聞いていた。

もちろん不安感はある。が、これが自分の新たな運命を切り開く始まりだという漠然とした思いもあるのだ。

その日もアイリスはお気に入りの南の部屋にいたが、そこを抜け出した。

「あっち……」

自分の頭に浮かぶイメージのまま、アイリスは歩き出した。もちろん、ジャンポールを連れて。

シャルグランたちは確実に目的地に近づいていた。

城の内部は何度かの打ち合わせで徹底的に理解している。そこまで城の中を調べ上げげたのはシャルグランの部下の一人だった。彼は一年以上、この城の使用人になりすましていた。

シャルグランは一隊を率いて、ロベールの執務室に向かっていた。別の一隊がシャトーブリアン家の一人娘、イリス・シャトーブリアン――アイリスを捕らえに向かっている。

「ここだ！」

シャルグランは叫ぶやいなや、ドアを蹴破った。

バンッ！

そのまま室内に飛び込み、持っていた銃を乱射する。

ズガガガガガガガガガガガァアン！

室内に今日ロベールがいることはわかっている。もしいれば、これでロベール・ド・シャトーブリアン伯の命はこの世から消えていることは間違いなかった。

ロベールはいた。シャルグランの視界にはっきりと映っている。ただし、無傷のままで。

「なにっ!?」

ロベールの前に女がいた。髪の長い東洋系の女――あやめだ。そして、銃の弾はすべてあやめの前の床に落ちていた。

「バカな！」

ズガガガガガガガガガガガガガガッ！

ふたたびシャルグランと部下たちは銃を撃った。今度こそ確実にロベールを狙って。

だが、あやめとロベールのまわりには、まるで透明な壁があるかのように、すべて弾がはじかれてしまう。

「なんだと!?」

信じられないといった顔つきでシャルグランが立ちすくんだとき、シャトーブリアン伯の声が響いた。

「おまえはシャルグラン！　エティエンヌ・シャルグラン！」

「ちっ！」

その声に我に返ったシャルグランはふたたび銃を構えようとした。

が、それよりも早く疾風のごとくなにかが動いた。

ジャキィイイイイイイイイイイイン！

白刃が舞う。

シャルグランの銃は銃身の真ん中で真っ二つに斬られていた。続いて、部下たちの銃も。

「なにっ!?」

あやめの剣だ。

隠し持っていたあやめの懐剣がものの見事に鉄の銃身を斬り裂いたのだ。

「はあっ！」

さらに電光石火のごとくあやめが動く。

近くにいた男の襟首をつかまえて、そのまま円を描いて床に叩きつけた。円の動き――合気道。

あやめは大藤流合気柔術の使い手だった。

「やっ！」

男たちはあやめのその動きについていけなかった。シャルグランをのぞく他の男たちはすべてあやめの手によって床の上で大の字に転がった。

ロベールがシャルグランをにらみつける。

「シャルグラン、貴様！」

「ロベール！　おまえらシャトーブリアン家さえなければ、先の大戦でフランスは負けていた。そして、無能な共和制に変わって、このフランスには栄光のゆりの花が咲き乱れていたはずだったのに！」

ひとしきり叫ぶと、シャルグランは懐から黒い塊を取り出した。

「危ない！」

あやめが叫び、ロベールに向かって飛ぶ。

「死ね、ロベール！」

シャルグランが塊をロベールに向かって投げるや否や、廊下に飛び出した。

ドガァァァァァァァァァァァァァァァァァァァァァァァァァァン！

室内を大爆発が包み込んだ。

▲神奈川県・覇王のたまご

▲大阪府・田中さん

▲埼玉県・でぶチビ親父

▲長野県・牛山直樹

▲静岡県・しいたけがいっぱい

▲大阪府・ちょろた

▲埼玉県・弁天小僧菊之助

第七幕

廊下を歩くアイリスの前に銃を構えた男たちが次々と飛び出してきた。

アイリスは怯えたふうもなく、キョトンとした表情でそれを見ている。

「おじさんたち、だれ？」

男たちは殺気立っていた。激しい口調でアイリスを詰問するように叫ぶ。

「イリス・シャトーブリアンか!?」

だが、アイリスはそれでも男たちを怖がらなかった。

「そう。アイリスだよ。おじさんたち、アイリスと遊んでくれるの？」

男たちはアイリスの言葉を聞いていなかった。

「捕まえろ！」

男たちの一人が叫び、いきなりアイリスに飛びかかってくる。

「やぁん」

アイリスはするりと男をかわした。

男にはアイリスが素早い動きで走ったと見えただろう。しかし、アイリスの足は床についていなかった。例の力を使ってアイリスは自分の身体を飛ばしたのだ。

「鬼さん、こちら！　アイリスはこっちだよ！」

アイリスはうれしそうに駆けていく。

男の一人が銃を構えるが、別の一人に止められた。

「バカ、やめろ！　大切な人質だ！」

慌てて男たちはアイリスのあとを追った。

爆弾の威力は凄まじいものだった。

瀟洒なシャトーブリアン伯の執務室は見るも無惨な状態になっている。花瓶や壷などの陶器製のものはすべて割れ、窓ガラスも一枚も残っていない。木製のものは折れ、または黒こげになり、机やソファも吹き飛んでいる。床に倒れたシャルグランの部下たちも血を流して重傷だ。

そんな状況の中でもシャトーブリアン伯ロベールとあやめは無事だった。ふたりを無傷で保ったのはただ一つ、あやめのあの不思議な力だった。

「マドモアゼル、あやめ……あなたのその力はアイリスと……」

「…………」

あやめは静かにうなずいた。

「私もアイリスさんと同じ霊力の持ち主です。だから、アイリスさんの気持ちはわかるつもりです」

「…………」

「シャトーブリアン伯、もう一度アイリスさんのことを考えてください。アイリスさんを私に預けてください」

「…………」

ロベールは無言だった。だが、前よりもいくらかは好意的にはなっていた。あやめを見つめる柔和な顔がそれを物語っている。

そこへ、執事と思われる身なりの男が数人の護衛の男たちと飛び込んできた。

「旦那様！　旦那様！　ご無事ですか!?」

執事は部屋に入り、ロベールがしっかりと立っているのを見ると、安心したようにへなへなと座り込んでしまった。

「よかった、旦那様……」

「ミシェル、私は大丈夫だ。それよりもやつはどうした!?　シャルグランは？」

「シャルグラン……？」

「そうだ！」

「い、いえ……だれにも会いませんでしたが」

「そうか……」

考え込むふうのロベールに対して、あやめが口を開いた。

「あの男を知っているのですか？」

「ああ……。エティエンヌ・シャルグラン。狂信的な王党派集団〝白旗党〟の大幹部だ」

王党派——フランス革命以前の国王を抱く政治形態を目指す者たちを称して言う。

フランスではナポレオン帝政の後、王政復古が起こった。亡命していたルイ一八世がパリに入場し、革命以前のアナクロニズムな儀式が次々と復活したのである。この王政は次のシャルル一〇世まで続き、そこで民衆によって七月革命が起こる。民衆が選んだのはオルレアン家のルイ・フィリップであった。が、この七月王政も長くは続かず、その後第二共和制、さらにはナポレオン三世による第二帝政へとフランスは進んでいく。

シャルグランたち〝白旗党〟の求めているのは、これらの時期の不安定な王政でなく、フランス革命以前の強力な王政だった。

ちなみに白旗とはブルボン王家の旗である。現在でもフランスの国旗——赤、白、青の三色旗の白はこの王家の白であるという。

「彼と私はソルボンヌの同期生だった。在学中から彼は私のことを敵視していた。裏切り者とね。彼は今は落ちぶれてしまったが、名門を誇った大貴族の家柄だったんだ」

「かつての栄光を王政復古によって取り戻したいというわけですね……」

「それがいかに今の時代とかけ離れているかわかっていない……。哀れな……」

どこか憐れみのこもったつぶやきをロベールがもらしたときだ。

今度は美しい女性がドアから姿を見せた。

透き通るような清楚な女性——シャトーブリアン伯の妻のマルグリットだった。

「おお、マルグリット」

「あなた……あなた……」

マルグリットの顔は真っ青で今にも倒れんばかりだった。自宅が襲撃された——というだけではなさそうだ。

すぐにロベールもそれに気づき、表情を一変させて口を開いた。

「なにかあったのか？」

▲東京都・サクラ大臣

▲青森県・麺々帝

▲京都府・いづみ楓

▲栃木県・大神三郎

▲東京都・狼イチロー

▲新潟県・とがし坊ＳＰ

▲千葉県・さくらもち

「アイリスが……アイリスがどこにもいないんです！」
「なんだって!?」
ロベールも、あやめも、その場にいた全員の間に衝撃が走った。

第八幕

その少女は空から降ってきた——という表現がぴったりだった。
爆音も銃撃音も止んで、ようやくドレ三兄弟が落ち着きを取り戻したときだ。

ドシィィィィィィン！

「うわっ！」
「兄ちゃん！」
塀の向こうからジャックの上にいきなり女の子が落っこちてきたのだ。
「きゃはは！　ごめんなさい！」
降ってきた少女——アイリスが笑顔で言った。
兄のことを心配していたジャンとジョルジュは、一瞬兄のことを忘れ、ポカンと口を開いたままアイリスを見つめていた。まるで人形のような、自分たちとは異質な、清楚で上品な存在に心を奪われたように。
「おい！　どいてくれ！」
ジャックの声にジャンとジョルジュは我に返った。
「ど、どいてくれよ！　下にいるのは兄ちゃんなんだ」
「うん」
アイリスもジャックの背中から飛び退いた。
「いてぇ……。なんなんだ、いったい……」
ぶつくさ言いながら起き上がったジャックも、弟たちと同じように一瞬ポカンとアイリスに目を奪われた。
アイリスがニッコリと笑みを浮かべてジャックの顔をのぞき込んでいた。
「お兄ちゃんたち、だあれ？」
天使の微笑み——
三人の兄弟はまるで魔法にかかったように呆然としゃべっていく。
「オレ、ジャン」
「オレはジョルジュ」
「ジ、ジャックだ」
「ふぅ〜ん、ジャンにジョルジュにジャック……。えへっ、お兄ちゃんたち、よろしくね」
ふたたびアイリスが笑みを浮かべた。
そのあとは、もうアイリスの独演場だ。呆然とした兄弟を前にアイリスは一方的にしゃべりまくる。
「アイリスねえ、ずっと外に出てみたかったんだ！　でもねえ、パパもママも絶対に出ちゃだめって言うの。でね、でね、アイリスずっと我慢してたんだけどォ……今日、変なおじさんたちが来て、鬼ごっこしてる間に外に出られちゃったんだよ。なんでかアイリス知らないけど、壁とか壊れてたの。それでね、アイリスね……」
アイリスの話はまだまだ続く。が、このときにはジャックは気づいていた。
怪訝な顔でジャックが口を開く。
「おまえ、ここんちの子か？」
「うん、そうだよ」
返事を聞くや否や、ジャックが叫んだ。
「ジャン、ジョルジュ、捕まえろ！」
けれど、二人の弟たちは未だに魂が抜けたように呆然としたままだ。
「くそっ！　このォ！」
ジャックがアイリスに飛びかかった。
「きゃっ！」
見事にジャックの腕はアイリスの身体を抱きしめている。
「やったぜ！　これで金が……」
「なにすんのよ！」
アイリスが怒った顔つきで叫んだ。

ドォォォォォォォォォォォォォン！

「うわぁぁぁっ！」
ジャックの身体が大きく吹き飛ぶ。
「兄ちゃん!?」
なにが起こったのかという顔つきでジャンとジョルジュがジャックを見た。ジャックも二人と同じ顔をしている。
「女の子に対して失礼よ！」
なおも不機嫌な声でアイリスが言った。

ヒュン！　ヒュン！　ヒュン！

「うわぁぁぁぁぁっ！」
「や、やめてくれ！」
アイリスのまわりの石が浮かび上がり、それが兄弟たちに降ってくる。
必死で石をよけながら、兄弟たちはそれをアイリスが起こしていることを知った。
そして出てしまったのだ。ジャックの口から。その刺激的な一言が。
「あ、悪魔だ！　化け物だ！」
「え……」
ピタッと石の攻撃が止まる。空中にあった石もすべて地面に落ちた。
アイリスは悲しそうな表情でジャックを見ていた。ジャックは怯えたような顔つきになっている。ジョルジュも同じだ。
「あ……」
アイリスは今にも泣き出しそうな顔つきに変わっていた。「化け物」と呼ばれたことがこの少女をどれだけ傷つけたか。それはアイリスが恐れていた、絶対に言われたくない言葉だった。
「お兄ちゃんたちも違うんだね……」
アイリスは寂しそうにつぶやいた。
ジャックとジョルジュは怯えた表情のままなにも言わない。
「行こう、ジャンポール」
ジャンポールを抱きしめ、アイリスは歩き出そうとした。が、その歩みが止まる。
「すごい、すごいよ！」
ジャンが目を輝かせて、興奮したように叫んでいた。
「すごいなぁ、おまえ！　もう一回やってよ！かっこいい！」
「えっ!?」
アイリスは驚いてジャンを見た。
ジャンは真剣に興奮し、感心している。アイリスの力をうらやましがっている。
「オレもやってみたい！　どうやったらできるの？　ねえ！」
ようやくアイリスの顔に笑みが戻る。
「なんか他の人はできないみたいなの。アイリスだけ」
「いいな、いいな」
「えへっ」
同じ歳くらいの子供の会話を聞きながら、ジャックもジョルジュもようやく警戒心を解き始めた。
「おまえ、今からどうするの？」
「アイリスねえ、パリに行ってみたいの」
「パリに？」
「うん」
「パリならオレたちくわしいから案内してやるよ！」
「ホント？」
「いいよね、兄ちゃん」
「あ、ああ……」
ジャンの元気な声に気圧されたように、ジャックとジョルジュはうなずいた。
「やったぁーっ！」
アイリスはジャンポールを高く突き上げて、全身で喜びを表現していた。もう悲しみの表情は微塵もなかった。

ソローニュ城から少し離れた森の一角で、シャルグランがいらついたように叫んでいた。
「まだか!?　娘はまだ見つからないのか!?」
「確かにこっちに来て……」
そのとき、一群の男たちが駆けてくる。
「見つけました！　変なガキどもと一緒にいるところを！」
「なんだと！　なぜ捕まえなかった！」
「それが……町の中に入っちまって……。今、モラとマチィエのやつが追ってます」
「クッ……なんとしても捕まえるんだ！　オレたちも行くぞ！」
「はっ！」
シャルグランたちも動き出した。アイリスを追って。

さらにそのシャルグランを追って動き出した影があった。
長い髪の美女――あやめである。
あやめはなんとしてもアイリスを助けると、シャトーブリアン伯のところを辞去してきたばかりだ。
「アイリス……」
決意と心配の入り交じった表情であやめはその名をつぶやいた。
一瞬強い風が吹いて、周囲の木々をざわめかせた。
あやめの髪もまた風に揺れていた。

《続く》

【参考文献】
『ヨーロッパ歴史地図』（原書房）
『世界歴史地図』（三省堂）
『クロニック世界全史』（講談社）
『２０世紀の歴史　第一次世界大戦〈上・下〉（平凡社）
『世界の生活史　フランスの歴史』（東京書房）
『フランス近代史』（ミネルヴァ書房）

実録マンガ「コナミさん、またイベントやってくださーい!!」

「あなた、あの頃と全然変わってないのね……」そんな読者の声が聞こえて来そうですが、とりあえずリニューアルしたフリ。

コミック▼藤本秀明　イラスト▼鈴木裕　ロゴ▼バッドボーイなべ

外。

ときメモイベント①　本当にスゴかったです『ときメモ』イベント。ただ、我々はいきなりプレスルームに行くまでの道で迷っちゃって、ベルファーレ内をウロウロ。そう、すっかり田舎モノ状態。でもね、その度にいたるところに立っているセーラー服姿の係の方（ギャールー）に「すいませ～ん……」って道聞けるのが最高でした。

第2期 せがパピューン666（獣の数字編）

ついに始動!!

世紀末の大混乱を尻目にあまり変わらないリニューアル作業に余念がない読者ページ

予言その1 またまた暴挙か？ 今度のパピューンは「載りにくい」!?

全国に散らばるパピューン読者のみなさま、あけましておめでとうございマス。慣れない笑顔でのお年玉集めもひと段落、くれぐれも貴重なお年玉をダメゲーにつぎ込まないよう注意したいものでございマス。

さて、前号でもお伝えしたように我らが無責任読者ページも新年とともに模様替え。タイトルも「せがパピューン666<獣の数字編>」となり、意味不明度もいい感じに急上昇しておりマス。ちなみに担当者に新タイトルの意味を問いつめたところ「あ～アレだよホラ、世紀末っていうか……あの、悪魔の子供。……オメーン！　小手、みたいな～」と完全に思考停止状態コメントを頂き、ますます不安感は募るばかりデス。

そこで、そんな不安感を消すためにやってきたパピューンの新たな助っ人たちを紹介します。ちばば、ソニ子、N雲サンのていたらくを見かねたせが一編集長が送り込んだ、地獄からの編集者軍団たち。パピューンの欄外ではすっかりおなじみの面々デス。全日本彼女がいない青年会議議長のY下を筆頭に、ウラワザえもんと一緒に未来の国からやってきた入稿用戦闘ロボットのI井。さらに、一見すると『オバQ』に登場する小池さんのような風貌の、実は本当にラーメン大好きというあまりにベタな本誌デスクのサムイマン。さらに、今なおセーラー服を着て、遅めの青春を突っ走っている30代編集者E岡（もちろん男）。鳴らないケータイを握りしめて、現実逃避に没頭する思考停止型編集者S根。……どうです、書けば書くほど増していくこの不安感！　マンガの世界から外に出るのが困難なちばばとソニ子になりかわり、彼らが危険いっぱいの取材に出かけます。

そこで！　こんな、社会の役どころか会社の役にも立っていない編集軍団を使って知りたいこと、やってみて欲しいことを読者のみなさまから大募集いたしマス。「ヒモなしで飛ぶバンジーは本当に危険か？」とか「人間をエサにしてトローリングしてみようinシャチ」とか「セガのエラい人の前で“いや～面白いっすよ、パラッ○”って言ってみよう！」みたいな、ほぼ即死入ってる要望をシュワシュワ送ってください。パソコンの前で忙しいフリして、実はエロゲーやってる軍団員が、ただちに調べに行ってきます。あて先は「とりあえず死んどけ」係までデス。半分本気デス。

さて、だいぶ話がそれましたが、文字数稼ぎの前フリはこれくらいにして、読者ページの要となるみなさまからの投稿についてお話しいたしましょう。第1期、つまりこれまでのパピューンには隠されたスローガンがありました。それは「送られてきたハガキはとりあえず載せとけ！」というものです。こんなフザけた読者ページに送られてくるハガキは少ないだろうと考えた担当者でしたが、最後には毎月百枚以上のイラストを掲載できるようになりました。徐々に増えていく投稿ハガキの山に、胸がアツくなった日々は忘れられない思い出として残っています。「こんな、増えちゃってどーすんだよ」とか「あ～面倒くせぇ～」とか

「載せきれねーから“奴隷”のハガキ箱に知らん顔して混ぜとけ」なんて、死んでも口にできませんでした、ハイ。何はともあれ、第1期はその目的を十分に達成できたといえるでしょう。

では、第2期を迎えたパピューンの新しいスローガンとは何なのか？　ここ重要です。それを見切れば常連組入りも夢ではありません。……気になりますか、そうでしょう。私も気になります……って考えてねーんじゃねーか！　……またですよ。これだから、いつまでたってもパピューンはいい加減だとか言われるんです。うーん、ちょっと待って、今考えるから。……よし、決めた（←早すぎ）。発表します、第2期せがパピューン666<獣の数字編>のスローガンは！　ダラララ～（←ドラムロール）「……イラストハガキをあんまし、載っけない」。……物を投げないで下さい。危険ですから物を投げないで下さい。今、雑誌に火をつけようとしたアナタ、お待ちなさい。これには理由があるのですから……。

孤高のラリースト

最近、ウチのある編集部員がセガラリーのX－BANDにハマっています。しかし、彼がプレイできるのは、いっつも真夜中、てゆうか明け方。そう、いないんです対戦相手が。先日も、ハードルームから出てこないので様子を見に行くと、対戦者待ちのモニターの前で背中を丸めていました。ところが、声をかけようと近づくとかすかに寝息が。待ち疲れて寝ちゃったんですね。こんなさびしいヤツですが誰かラリー対戦してやってね。

テレゲーズ女子①

カプコンの「女の子だけのスパズル大会」にテレゲーズ女子2名が参加してきました。同行した人の話によれば、最初「え～何かダルいよね、っていうかダルいって感じ～、っていうか超ゲロダル～」とすっかりヤル気ゼロな2人も、賞品がブランドモノのバッグや靴だと知るや突然目が血走っていたそーです。

予言その2 石の上にも三都物語 BY JR東日本。

確かにこんなことを書いたら、みなさんから送られてくるイラストハガキの量はきっと激減するでしょう……。しかし！　それで良いんです……。昔の人はうまいことを言ったもんです。「虎穴に入らずんば……虎児を得ずんば！（←惜しい）」。

そうです、パピューンはみなさまからのイラストハガキの量に甘え、肝心の記事部分が少なくなってしまっていたのです。リニューアルというからには、前と違うものでなければなりません。今までのようにイラストに頼って生きていけば楽でしょう。でもダメ！　ダメよ、そんなの。ま・け・る・な！　担当者は苦悩しました。そして決断したのです。「文字ネタ、写真ネタなど、イラスト以外のハガキに対するポイントを多めにしちゃいま〜す」。……確かにこの方針がコケて、半年後の第3期パピューンは、またイラスト主体のコーナーになっているかも知れません。しかし、この第2期では文字ネタを重要視します。そうです、絵心もなく、イラスト用のペンを買う金もなく、彼女もいない、そんなアナタの出番デス。第2期パピューンランキングのトップの座は筆ペン1本握りしめたアナタのものなんです！　もちろん、イラストハガキのコーナーも毎回設けますし、カラーイラスト推進委員会も続けますから、イラスト系の投稿でランキングをのぼりつめることも可能ですが……。できれば、文字ネタ投稿者に活躍して欲しい。それがパピューンの切なる願いデス。

イラスト以上の文字ネタを!

▼▶読者からのハガキをチェックして、コーナー別に仕分けする徹夜明けの編集者軍団たち。ちなみに、ここに届く読者ハガキの約7割はイラスト。最近では机の上から投げて、一番遠くへ飛んだハガキを採用するのが流行の手法となってます（←ウソ）。他にも、お風呂に投げ込んで、最後まで水面に浮かんでいたハガキも載せたかな。とにかく、仕事の過酷さで感情の死んでしまったコイツらを、ニヤリとでもさせられたら採用は決定ってなもんです。

予言その3 ポイントシステムも一新 よりセコく、よりショボく!

とりあえず、これまでのポイントは帳消しデス。み〜んなでイチからポイントを集めましょう。そして、5ぱぴゅーんでテレカ1枚という制度も変わります。そんなコトやってたら、マジで雑誌がつぶれちゃいま〜す。でも、何かそれじゃハガキを出すハリってもんがないなぁ、と思われる方もいるでしょう。そこで、新ポイントシステムでは、ある程度ポイントを集めた投稿者に読者ページ内での称号を進呈します。さらに、ある称号からはランクアップするごとに記念品をプレゼント！　ただし、変な物が送られてきても、編集部に送り返してこないように。さっきの予言2でもあったように、これからのパピューンではイラストネタだけでポイントを集めることはかなり難しい。やっぱり、これからは文字ネタと写真ネタの時代。文字や写真ネタは、面白ければいきなり「20パピューン！」ということもあり得ます（ホントか?）。だから、1つ面白い文字ネタ、写真ネタが載ると、それだけで一気に最高の称号を与えられることだってあるってワケです。テレビのクイズ番組でよくある、最後の問題に正解すると大逆転とかっていう、じゃあ、今までのは何だったんだ〜状態に限りなく近いかも知れません。ま、とりあえず、今回ハガキの掲載されたみなさんは、とりあえず「ただの読者」脱出。でも、脱出したところで、さらに恥ずかしい称号が待っているから油断は禁物。プレゼントをもらうためと割り切って、称号なんか気にしないのがいいんじゃないッスか？　なら最初からそんなことすんな！という気持ちでいっぱいのアナタ、細かいことはこの際いいっこナシってコトで。広い心でハガキを待つ。

ポイント	称号	説明
51ぱ以上	ぱぴゅらー	最高級の称号、その名も「ぱぴゅらー」。これが一番恥ずかしいという噂もあり。
31〜50ぱ	ハガキバカ	がんばった君には「ハガキバカ」の称号が。もう少しで最高級の称号が手に入ります。
21〜30ぱ	投稿ダメマン	苦労してこのレベルにきたキミは「投稿ダメマン」。中途半端なため、こんな称号デス。
11〜20ぱ	常連	中堅クラスの点数があるキミは「常連」。ここまで来たら、一気に上位ランクを目指せ。
6〜10ぱ	ハガキ職人	ぼちぼち点数のあるキミは「ハガキ職人」。だいぶそれらしくなってきました。
1〜5ぱ	投稿戦士	まだまだ点数の低いキミは「投稿戦士」。まだまだ恥ずかしい称号だぞ。早く点を稼げ。
0ぱ	ただの読者	なんとも間抜けな称号。ただの読者で悪かったな〜、とかの苦情は受け付けませ〜ん。

謎のイチオシマン

一体誰なんだ?　とかっていう問い合わせもなく、毎月アブナイ独自状態のイチオシマンです。……さて、誰も聞いていないところで今月のイチオシソフトを紹介しましょうか。『電脳戦機バーチャロン』のX-BAND対応版。ハードルームで2台X-BANDにつなげてやってると、マジいけるっす。フル画面なんでゲーセン感覚だし、VRの色を変えられるんで黄色のヴァイパー2で「百式だよ〜ん」とか、結構楽しいのでした。キミもやれ。

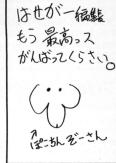
リニューアルに全国から続々と喜びの声が!

「家庭内での評判も上々。父親としての立場も安泰です」

「せがパピューン」がリニューアルされるらしいと聞いた読者から、何通かはげましのハガキが届きました。「たぶん、リニューアルしても誰も気づかないとは思いますが、がんばってください」「今さら新しくしても遅いとは思いますが、まあがんばってみてください」「ソニ子が脱げば、もっともっと人気が出ると思います」「おたくの編集長が、夜な夜な近所のゴミを荒らすので困っています」などなど、とっても暖かいハガキばかりが編集部に届いたッス。はげましてくれたみんな、どうもありがとう。たぶん、みんなのところには編集スタッフが1カ月間、はき続けた靴下が届くと思います。

▲東京都・雲隠鰊
最初は私も半信半疑でしたが、新しくなったパピューンを読むようになってからは、背は伸びる、毛は太くなる、腹は出る、血尿も出る、と良いことづくめ。というワケで、コネタの方にもガンガンおくってちょうだいね♡　1ぱ

▲秋田県・天月きつね
いや〜見習わなきゃいかんですね。今回のイラスト掲載コーナーを見てもらえばわかるように、新人さんをたくさん採用してます。できるだけたくさんの人に参加してもらいたいんです。常連さん、この気持ちわかってちょ。1ぱ

▲福井県・あ9せい伝
あぁ、なんかこの励ましのハガキ見てると、どんなにツラくても読者ハガキやっててよかったな〜……って気になんねーよバカ。なんだよコリャ！　あっ、コマネチあてのハガキだった。やば。ま、人間、間違いはありますよね。1ぱ

▲東京都・はせがー
げ、また出たウチの編集長。しっかし汚い絵です。とても全国誌の編集長とは思えません……って関係ないか。これでも、この人のヒゲ面の似顔絵がたくさん送られて来るんですから、世の中わかんないモンです。1ぱ

テレゲーズ女子②　賞品につられて本気になったテレゲーズ女子ですが、結果は残念ながら……。しかも、決勝進出のかかった試合で、同じ社内の電撃プレイステーション編集部の人間にやられたそーです。曰く、「ったくよー、仲間なんだから勝ちゆずれよなー」。……モノがかかると女は変わります。まったく恐ろしいです。

欄外…ってコトは!?

『イヴ バーストエラー』の主人公・法条まりながイケてます。この人、やたら独り言が多いんですが、自分でしゃべってる言葉をきっかけにドンドン事件を解決しちゃうんです。例えば「街灯のおかげで丸見えね……丸見え？ ってコトは!?」みたいな。そこで、編集部の一部でこのまりな節が大流行。「あ〜、椅子で寝てたら腰痛めちゃって……ってコトは?」とか「デカビタ売り切れ……ってコトは?」とか、気付きまくりです。

消えたコーナーはお星様になったと思いねぇ

ゴスペル一騎打ち

東 かわいくナイツ。いやマジで。

西 そのネタは危険でしょー。反則。

東・ナイツの勝ち!!

去年死んだじーちゃんが、口ぐせのように言ってました。「いいか、ゴスペル（コスプレのことらしい）にだきゃ、手ぇ出すんじゃねーぞ」と。でも、ついにやっちゃいました。SEGA-EX初のコスプレコーナー！ そうです、このコーナーは読者から送られてきたゴスペル写真２枚を掲載、その濃さで勝敗をつけてしまおうというタイマン企画なのです。しかも、勝ち抜いたゴスペルくんはチャンピオンとして君臨、毎月チャレンジャーからの挑戦を受けることになるワケです。モノクロページなんでお金をかけなくてもバレやしませんし、はっきり言って、本物志向の人には見向きもされないとわかってま〜す。とりあえず今回は、編集部のアホ軍団員がサンプルとして登場してますが、こんなレベルで全然オッケーです。さあ、興味はあったけど恐ろしくて最初の一歩が踏み出せないでいるアナタ、この機会にインモラル満載の新しい世界に飛び込んでみませんか。……正直に言うと、やめた方がいーと思います。このコーナーも長くねぇだろうな……。

フキダセ 青春

これも生き残り組のコーナーです。やっぱり文字ネタってことですね。今回はのけぞりラウのひとことですが、とりあえず、次々号のネタは募集しません。もしかしたら、右ページの決めセリフに吸収されちゃうかも知れません。

いいなぁアムロ あたしもムキー!

▶神奈川県・ヤンバル
安室に嫉妬するラウって……。出してあげてセガさん。 1ぱ

お父サンもおフロ いいかな…うげ!

▶東京都・ちぎらー
年頃のパイとお風呂に入りたい父親の悲哀が……。 1ぱ

パイ、ってゆーかってゆーな!

▶兵庫県・中村クン
ってゆーかってフレーズ、抜けないんですけど。 1ぱ

▶青森県・雪風
機関車とかってイヤがられるかんねー。やむなしか。 1ぱ

▶山口県・メラ
あまり自分を責めない方が……。がんばれラウ（涙）。 1ぱ

▶東京都・んーにゃっ
そのコブシのきかせかたはタダ者ではないな。 1ぱ

▶千葉県・アキラ命
違うって……。なんかラウって可哀想なヤツなんだな。 1ぱ

コマネチ 目指せ少年マ○ガジン

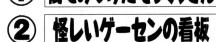
次々とコーナーが消滅している中で生き残ったコマネチです。はっきり言って、いい加減このコーナー名、なんとかしたいです。なんかいい案があったらハガキに書いて送って下さい。さて、このコマネチは単なるイラストネタではなく、どちらかと言うと文字ネタに近いコーナーだということで、パピューンポイントも比較的多めにしてます。文字ネタだけでは勝負できないよう、という読者はまずコマネチから初めてはいかがでしょう？

▲東京都・月島咲耶
……だよなー。考えますか。ビール券とか……ダメカ。 2ぱ

▲東京都・萌闇浩史
今度からは数載らない分、中身で勝負。OKでしょう。 2ぱ

▲宮城県・KAZ丸
ハガキ曲げられたからって小学生泣かすとはさすが職人。 2ぱ

▲福岡県・兼定和泉
行け、クロサワ！ 確かにヤンキー受けしそー。 2ぱ

怪しげ情報箱 アヤシーものをとにかく送れ!

怪しげといえば、この読者コーナーこそ怪しげですが、とりあえず町でみつけた変なモノ。あなたの周りにも転がっているはずです。そこで、このコーナーでは街中で見つけたゲーム関連のそっくりネタなどを大募集。ペパルーチョに生き写しの戦国武将を歴史の教科書から探し出すもよし、ラスブロのキャラを地で行くチーマーのお兄さんを写真に収めるも……無事ならよし。というのが一応のコンセプトなんですけど、とりあえず怪しいと思うモノはなんでも受け付ける、かなり節操のないコーナーです。見つけたネタは現物を送るか、無理な場合は写真にとって送ること。よくあるカンバンネタや、折り込みチラシネタなんかでもオッケーです。右にこのコーナーで受け付けるネタの例をいくつかあげたんで、参考にして下さい。あと、面白いモノみつけたんだけど、どこへ送ったらえーんやねん、てな時もこちらのコーナーまで郵送してちょーだい。

① 街でみつけたそっくりさん

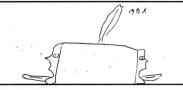
③ ゲーム関連の誤植（も）

④ ついでにSEGA-EXの誤植

フロムアンケートハガキ

本誌に付いてるアンケートハガキには、自由に好きなことが書けるスペースがあるんだけど、けっこうみんな好き勝手なことを書いてます。そこで、このコーナーではアンケートハガキの中から見つけた、面白いものをピックアップして紹介。テキトーなこと書いて油断してると、いきなり掲載されちゃうのだ。もちろん、このコーナーに載りたいと思って、パピューンあてハガキを出しても無駄。そんな人はまずアンケートハガキのフリースペースのところに何か書いて出すところから始めましょう。小さなことからコツコツいきますか。

抗議がきまちた

先月号の欄外で「全日本彼女がいない青年会議」を、間違えて「全日本もてない青年会議」と間違えて記述したところ、議長のＹ下氏より猛烈な抗議を受けました。「もてないんじゃなくて、彼女がいないんです」とはＹ下氏の弁。もてないだとミジメだけど、彼女がいない、というのはクールなんだそうです。

つぶやきジロー

編集部に送られたハガキやアンケートから読者の独り言を抜き出しました。

最近、矢追純一さんを見かけないので宇宙人に捕まってしまったのではないかと本気で心配するうちの母。

東京都・すぺしゅうむ鋼船　1ぱ

うちのじいちゃんはつぶやきシローを本当にマギー四郎だと思っている。

大阪府・でっしゃろ　1ぱ

『エネミー・ゼロ』のCMは、飯野賢治のインパクトが強すぎて、ゲーム画面をまったく覚えていない。

青森県・高畑さん　1ぱ

友人のTは『ファイターズメガミックス』の隠しキャラクターに、安室奈美恵が出てくると、かたくなに信じている。

兵庫県・雷雷伝　1ぱ

俺の元彼女はサターンユーザーの俺をふって、プレイステーションユーザーの新しい彼をつくった。でも、そのうちニンテンドー64の彼をつくることだろう。

札幌市・アムがぼう　1ぱ

うちのクラスの女は1回1000円で、見ず知らずのオヤジと一緒にプリクラを撮ってやってるらしい。

東京都・高橋克一　1ぱ

ファミコンのマイクに向かって「ハドソーン！」と叫んでいた俺も、とうとう結婚します。

静岡県・ふりゅうげる　1ぱ

運動音痴の友人Mは、ゲーセンにある「スノボ」のゲームで右足を骨折した。いいから牛乳飲め。

福岡県・緊張ばくん　1ぱ

ぼくの知り合いのKは「俺は高校のとき、すごいワルで手がつけられない生徒だった」というわりに、部屋に皆勤賞の賞状が飾ってある。

東京都・エスパー真美子　1ぱ

うちのおばあちゃんは、サターンとプレイステーション、ニンテンドー64の見分けがつけられる、すばらしいコンピューターおばあちゃんです。長生きしてね。

宮城県・REMON　1ぱ

黒サターン持ってるってだけで、なぜか白サターンユーザーを「キミ」と呼ぶ木村！　オマエだよ！　はっきり言ってその優越感ヘンだぞ。

東京都・水口信二　1ぱ

今の若いヤツは、なんでもポリゴンにすれば済むと思っている。

京都府・2D命　1ぱ

ウチの父親はプリクラを、新手の風俗か何かと勘違いしていました。女子高生がプリクラに殺到！　……気持ち分からないでもないか。

神奈川県・RJ日吉　1ぱ

プレステユーザーのあのニヤニヤ笑いが、オレはムカつくんだよ。

愛知県・陸　1ぱ

アニメ地獄万歳

▲岡山県・夏衣
懐かし〜ですな。って年齢ばれそなネタさんきゅ。　1ぱ

▲愛知県・菱ひさよし
か、かんちょよう！　ひらがなで言うなひらがなで。　1ぱ

▲東京都・霊隠錬
しもべ育成SLG！　ポセイドンは不機嫌になった！　1ぱ

▲愛知県・桜井秀之
でも、残りの2人の性格がイイって人もいるんだよね。　1ぱ

あの『金田一少年の事件簿』がいよいよTVアニメ化される。映画にもなって、97年は金田一ブームがくるか？

東京都・シャーロキアン

某機種では、ゲーム化もされている金田一少年。ファン待望のTVアニメ化だね。いよいよ、あの「犯人はこの中にいる！」がTVで見ることができるぞ。しかも、TV放映時間が「名探偵コナン」の前（地域によりますが）。推理物アニメファンには『金田一』『コナン』と立て続けに楽しめる。こりゃ、たまりませんな〜。

▼大阪府・いき
ゲキガンガーファン多数出現！　なんかさぁ、本編よりも親近感を感じてしまうのは年齢のせい？　2ぱ

天然ミジンコ妻

編集部員E岡と愛妻の間にあったホントのお話。ある日、2人が仲良くドライブをしていると、前方にロードワーク中のボクサーが。そこで妻「あ、ボクサーだ。シャドーボクシングみたいなことしてるよね」「うん」「でもさあ、シャドーボクシングなのにいっつも歩道でやってるよね」「……はぁ？」彼女は以前にも警察官に差し出された酒気帯び検知器を、マイクと勘違いして自慢のソプラノを披露したことのある強者。超天然です。

神様仏様N雲様

▲福岡県・兼定和泉
でしょ？　見ましたかN雲サン。ナイスガイなんです。　1ぱ

▲秋田県・雁野庵
ウチのバイトも「そうるえっぢ〜！」とウルサイです。　1ぱ

▲東京都・萌闇浩史
胸の揺れを忠実に移植……ここ重要ですよテクモさん。　1ぱ

▲埼玉県・羽鳥なち
フォーチュンはやっぱ、RPGにして欲しいよねー。　1ぱ

▲東京都・AMAYO
期末試験はどーでした？　勉強も投稿もがんばること。　1ぱ

N雲さん、『バーチャファイター3』がサターン移植が決まりましたが、あんなにすごいゲームが本当に移植できるんですか？

山形県・ぱぱらっち

ねぇ、どうなんスかN雲サン……って今回はN雲サン忙しくていないんですな。でも、以前に鈴木裕サンの「技術的には可能だということがわかりました」という力強いコメントもあったことだし、ボクらはセガさんを信じましょ。もしかしたら、拡張RAMみたいなアイテムの登場があるのかも？　考えるだけで楽しいッスね。

決めゼリフのTPO

男なら決めセリフの1つや2つ持っときましょ。使うことがなくても……。

「彼女と別れる時、ああ言えばかっこよかったのに……」「先生に叱られた時、ああやって言えば俺のせいじゃなくなったのに……」「あそこでこう言えば、有罪にならずにすんだのに……」。人間には、なが〜い人生の中で「ああ言えばよかった」「こう言えばよかった」と後悔することが、よくあります。しかし、パピューンの読者には、そんな後悔はさせたくない！　とはちっとも思ってないけど、もう少しみんなで世渡り上手になってもいいじゃないかと思うワケでございます。そこで、さまざまな状況下での決めゼリフを募集して、少しは参考にしてみようというのがこの新企画です。毎「こんな状況の時」というテーマを出しますから、その状況で自分ならこう言うぞ！　という決めゼリフを送って下さい。また、テーマ用に状況の設定も同時に募集します。「自信たっぷりに誘ったゲーセンで、ことごとく彼女に対戦プレイで負けた後の一言」とか「あこがれの彼女が落としたソニックキーホルダーを渡す時のオレの一言」などなど、考え出したらキリがないはず。それから、決めゼリフは、できるだけ簡潔に。あんまり長いとボツにしちゃうかもよ。

来月の状況での例：「母さんの様子、見てこようか？」「今度、麻雀とゴルフのゲーム、買ってくるから」「ボクがこっそりトゥナイト見てても、見逃してくれるよね？」

来月の状況

夜中にトイレに行こうとしたら、部屋の明かりを消して父親がこっそりボクの『野々村病院の人々』をやっているところにバッタリ！　そんな時、キミは……？

パピューン語録

最近はいろんな造語が出てきて、よくわかりません。「しのらー」だの「はせがー」だの次から次へとわけのわからん単語が増殖しています。ゲームの世界もひょっとすると、わけのわからん単語がいっぱいあるかもしれません。「レバガチャ」「サケサマー」「メモラー」「シューター」……。どうにもゲーム初心者の人には、なんのことやらさっぱり、ってな単語ばかりです。そこで、パピューンのコーナーを使ってゲームに関する単語辞典を制作していきたいと思います。みんなが、ゲームをプレイする時に使っている単語なども大募集です。「単語」と「その意味、解釈」を書いて送ってください。また、本来の意味とは違った意で使ってる単語なんかもOKです。来月のテーマは、頭が「あ行」の単語についてです。例）「アクシデント」……不慮の事故を装って、対戦中にリセットボタンを押す行為を指す。

来月は▼【あ行】

パピューンガール号泣募集

パピューンガールの募集がこないッス。おねげーします。このままじゃかっこつかないッス。どうか、女性のみなさま、「パピューンガール」に募集してください。そりゃあ、ほかのコンテストみたいにCDデビューとかドラマデビューはないけど、あのハセガー編集長に直接会うことができるんですよ〜！（←これが原因で、募集がないことを彼は知らない）これでこなかったら、会社やめてやる……。グス。

▲この顔がコワいなら大丈夫。オリにとじこめておきますから……。

さよなら外道副編

みなさんに悲しいお知らせがありマス。気づかなくてもいーよーな細かい部分の指摘にかけてはお茶の水イチのY沢副編集長が、今号をもって電撃SEGA-EXから異動します。バンザーイ！　バンザーイ！　バンザ……（ドスッ）。ぐ、今後は電撃コミック『ガオ！』の編集長となりますのでそちらもよろしく。

イラストがまとまって見やすくなりました（すべて1ぱです）

▲長崎県・慈悪PZM
1発目は初投稿くん。かっこいいソニ子だね。

▲東京都・えるふ2号
庵ファンなんだね～。獲物のパンダが恐い……。

▲兵庫県・獅堂一碧
いーや、『センチ』のファンはしっかりいます。

▲滋賀県・ウルトラマンレオ
この姉妹、かわいい顔して結構凶悪だよね。

▲山口県・響倫
確かに三つ編みにメガネの女の子はくるッス。

▲東京都・仮面ライダーV３
このぐらいの紙であれば、全然OKですよ。

▲京都府・秋山真之
この号が出る頃には『クリナイ』届いてるね。

▲長野県・RED EYE'S
凛とした表情のナコルル。まさに羅刹って感じ。

▲岐阜県・銅級生
いまだに人気の高いSLG『ラング３』。

▲神奈川県・北凛沙知
まだまだ初投稿です。これからよろしくね。

▲埼玉県・結原りん
オープニングばっか見て先に進まないんだよね。

▲大分県・カンナ様♡
初投稿３人目。サクラの魅力にまたひとり……。

▲東京都・萌闇浩史
こんなにりりしいデイトナ馬初めてみたかも。

▲東京都・えるふ２号
スゲーかっこいい京！　なんか男なのにエッチ。

▲愛知県・ユウ
今月登場のニューキャラクターもかっこいいぞ。

▲和歌山県・しゅりんふう
続けて『ディ・サード』ネタ。人気高いよねぇ。

▲兵庫県・プリやん
斬新なシステムが魅力！もちろんムフフも。

▲大阪府・またたび天国
すごい売れてる『ルナ～』。アニメがすごいのだ。

▲兵庫県・小田勇兜
『ＫＯＦ'96』はお年玉で買えたのかな？

▲東京都・ひみつアッコ
勉強の合間に描くなんて大変では？　がんばれ！

▲秋田県・雁野庵
たしかにマンガのページ数増やしたいっす～。

▲福岡県・榎由美
なにゅ？　スグ編集部に遊びに来るよーに！

▲兵庫県・海月硫黄
コギャルなナイツ……。確かにうるさそーです。

▲北海道・妄想株式会社社長
に、似てる……。ほんと、悪魔みたいな人です。

▲福岡県・兼定和泉
今月号の天外魔境付録は役に立ってるかな？

▲長野県・はくら奈臣
そーですか、そっくりですか。見てみてー！

▲東京都・亜希魚
すげー女子生徒。でも、カワイイなら許せる。

▲愛知県・桜井秀之
なんかこのデイトナ馬みたいな人っているよね。

▲岐阜県・Subat SZ
確かに長いですよね。思い切って短くするか。

▲秋田県・白樺うるし
ウチの編集部にもいまだ引きずってる奴います。

▲大阪府・喀血大将軍
出たなオヤジ系。個人的にはかなり好きです。

▲兵庫県・月海かふう
実は私も「おなか」と……。なんてウソです。

▲神奈川県・上井密度弐号
ティナの抱えているニコチャンは一体……!?

▲愛知県・長月にいな
さあ、スタートダッシュが肝心。がんばろう！

▲秋田県・天月きつね
あのCM見ちゃうとやってみたくなるよね～。

▲岐阜県・里見総一郎
がんばって「常連」の称号を手に入れてくれ。

▲東京都・雲隠鰊
ぐわー、目が回るぅ。描いてて気持ち悪そう。

▲大阪府・守屋Ｔ教授
なんか渋いッス。いつも後ろ姿のV.R.でした。

▲兵庫県・染井良透
おーい、住所は最後までキチンと書くように！

▲兵庫県・『自殺（殺）』
……泪泪。はぁ～、レイレイってこう書くのか。

カラーページ推進委員会
略してカラ推委
はせがー征服まであと４万枚くらい

担「他の電撃系の雑誌はみ～んな持ってるのに！」は「じゃあ、他の家の子になりなさい」

着実にハガキの量は増えています。大体、ＤＰＳくんだってロクヨンくんだってカラーページあるんだから、作ってくれたっていーじゃんかよ！　なぜ？　ヨソはヨソ、ウチはウチ？　いややいややいややいややいやや一!!　カラーページ作ってくれるまで動かない！　って編集長の前でダダこねてみたけどダメでした。でも、わたしは知ってます。夜、誰もいなくなった編集部で、編集長がこっそりカラーハガキを１枚１枚見ていたのを……。もうこの、はずがしがりやさん！　手応えありましたな、ウシシ。

幸せの白い息

今夜はイヴです。夜の８時前ですが、みんな編集部にいます。いつもと変わらぬ編集部の風景です。いつものようにこのハミダシの原稿をパソコンに打ち込んでいると、向かいに座っているハタチそこそこの女子バイト２人の会話が聞こえてきます。「……ハア」「……タメ息つくと幸せが逃げるらしいよ」「へぇ……あればでしょ」……すいません。涙でモニターが良く見えません。出版業界、それは咲いた花も枯れされる不毛の大地です。

チコの実サムイマン

実はサムイマン、アニメ好きらしいです。特に『風の谷のナウシカ』がお気に入り。夜中に仕事してると突然こっち見て「酸の海まで３分！」とか叫んで１人でウケてます。無視してると、お菓子持ってやってきて「ホラ、チコの実こ～んなに！」とか「パク、にが～い!!」とか、もううるさくて仕方ないです。

さよなら福本名人

カプコンの広報を担当して下さっていた福本サンが、12月いっぱいで異動されました。物静かな雰囲気と、無口なところがクールだった福本サン、本当におつかれさまでした。福本サンといえば、東京ゲームショウのステージにゲーム名人として登場された時のことが思い出されます。「(司会)ハイ、福本名人の登場で〜す。名人、今日の調子はどうですか?」「……………あ」「絶好調だそうで〜す!」司会の方、ナイスでした。

▲北海道・ムッチョ
ストゼロ3出ないかな。もちろんさくら入りで。

▲神奈川県・ひゆな
サターン版の『ぷよSUN』も絶対買いですな。

▲神奈川県・HAN
小姑じゃないんだからチェック厳しすぎ……。

▲長野県・遊人寛之
最近『センチメンタル〜』の人気が上昇中！

▲神奈川県・F・ホイール
もしかしたらウラ技で！なんてこたないか。

▲埼玉県・羽鳥なち
サクラ花札！　任○堂が出すのかな（ないか）。

▲広島県・こーたろー
パソコンユーザーはアニメシーンに注目だよ。

▲東京都・月島咲耶
確かにあれはショック受けるかもしんない。

▲神奈川県・すずきさやか
『ウイザーズ〜』ファンなら『エタメロ』もね。

▲神奈川県・しりかげる
『ルームメイト』はやく涼子ちゃんに会いたい。

▲岩手県・きりばり
こんなカワイイ『オウガバトル』もありだね。

▲神奈川県・柊
山田先生のイラストって渋いです。好きかも。

▲岡山県・夏衣
がんばれば、いつかきっと見れますって。

▲茨城県・キムタコ
ワタシもサターンなら！という人多いです。

▲宮城県・KAZ丸
焼き肉式鉄板大爆破格闘ゲームと呼んでます。

▲秋田県・白樺うるし
PSでの大ブレイクがサターンでも起こるのか？

▲大阪府・鬼丸羅印
昔、硬派なシューター。今はエタメロ……。

▲大阪府・らすかる
だいぶ『ナイツ』のイラストが減ってきたなぁ。

▲兵庫県・神居留守
今回の『武士道烈伝』の記事読んだ？　超期待。

▲茨城県・YWCA会館
遅い！　古い！　とっとと『SUN』の絵送れ。

▲千葉県・蒼那
『ふしぎの国の〜』も買うんだろーなー。

▲千葉県・緋雨京香
そーですか、買えましたか。キレイだよねほんと。

▲大阪府・カイザー
珍しいギャル以外の、と思ったらフォボス……。

▲愛知県・氷晶の小太刀
けずって、けずって、けずりましたってカンジ。

▲東京都・AMAYO
オープニング見るだけでも買う価値アリってか。

▲奈良県・たかっさん
まだまだ初投稿くんです。これからよろしくね。

▲千葉県・緋雨京香
サクラのファンページにもハガキ送ってね。

▲秋田県・雁野庵
クンフーが足りてる人はいるんでしょうか……。

▲東京都・萌闇浩史
第2期ポイントキングを目指してがんばれ！

▲東京都・月島咲耶
そーです。そのためにあるんです、きっと。

▲東京都・雲隠鰊
でも、あの鼻かきのせいでスキがな〜なんちて。

▲愛知県・長月にいな
ま、結果が良ければ万事オッケーですからね。

▲長野県・はくら奈臣
小さくても器量好し、そんなアナタを応援です。

▲東京都・えるふ2号
マクロスのミンメイも今では昔の人です……。

▲兵庫県・ブリやん
アナタとワタシの秘密のホットラインですから。

▲千葉県・蒼那
『ソード＆ソーサリー』も略してSSですな。

▲福岡県・兼定和泉
最近のセガのラッシュには編集部もビックリ。

▲愛知県・はくあ龍音
いやいや4Pと言わず10Pくらいドーンと……。

▲滋賀県・松の木
最近、ソニ子イラスト少なくて悲しいです……。

▲大阪府・おがたかずみ
鷹嵐の手形……。もっとカクカクしてそう。

▲長野県・日和
初投稿さんです。「イラスト」係でOKですよ。

▲島根県・修川結侑子
『キューブバトラー』の情報は次号を待ってね。

▲岡山県・ポテチ
シルエットクイズ〜！　リボンがポイントだね。

▲群馬県・あきら夕紀
なんか、若々しいっていうか可愛いアキラです。

▲埼玉県・ネコルル
そうなんだよね、なぜだか妙にHなカンジです。

▲京都府・東郷平八郎
聖なる夜に『クリスマスナイツ』いい夢見るよ。

▲愛知県・はくあ龍音
AMAYOさんのファンだそうです。よしよし。

▲兵庫県・空野雲右衛門
なんかニクめないんだよねこの人たちって……。

お歳暮腹いっぱい

これまた去年の話でなんですが、暮れと言えばお歳暮ということで、色々と編集部にも流れこんできます。今年はクッキーやらチョコレートとかのお菓子が多かったです。ウチのスタッフは基本的に出不精なので、腹が減っては編集部で喰いまくり。甘いものばかりで、すっかりデブ性になっとりますです、ハイ。

ちと恐いかも

先日、ウチのアルバイトが秋葉原へ行った時のこと。その日は、あの『エネミー・ゼロ』の発売日だったそうなんだけど、某ソ○マップのレジを見たバイトはその場に凍り付きました。なんと、あの飯野賢治氏がレジの横に立って、ジーッと『EO』の売れ行きをチェックしてるんです。レジに並んでいる9割方の客は『EO』持ってるんで気がついてる人もいるだろうに、せっかくだからサインでももらえばい～のにねぇ。って恐いか。

SEGA仙人のゲーム見聞録

……Who is SEGA SENNIN?

セガ仙人とは誰なのか？　その正体は、セガの前身であるローゼン・エンタープライゼス時代よりゲーム業界を見つめてきた生き字引。今日もゲーセンをめぐる昔話を話してくれるらしいが……。

其の八
ゲームマシンも疲れるもの？

さて、今回はゲームセンターでのお客様の質についてお話しましょうか。ゲームセンターが生まれた昭和35年から40年頃、ゲームセンターの客層は大人の方がほとんどでした。今のゲームセンターは20歳代以下で占められていますが、当時は社会人が多く、10歳代の学生は日曜日にちらほら来るだけでした。東京の場合は日比谷、新宿、渋谷、池袋などの繁華街にゲームセンターがあったので、学生や学童は来ることができなかったのです。何故かというと、学生や学童が平日に盛り場を歩いていると、必ず少年補導係の警官や婦人警官に呼び止められて質問されたからです。新宿、渋谷、池袋の映画街に行く時は、親と一緒でなければ行けなかったものです。

そんな訳で当時のゲームセンターには社会人ばかりが来ていたのです。当時の大人は遊びなれていないので、ゲーム機への接し方は恐る恐る、といった感じでした。「オーイ、この機械は壊れているぞ」とある日の夜、お客様が大声で叫んでいたことがあります。あまり大声で壊れていると言われると商売に差し支えるので、すぐさまそのお客様のところへ飛んでいきました。「いくら撃っても得点が上がらないぞ」と憤慨しているのは、歳の頃は50歳位の恐い顔をしたお客様でした。

「一寸試してみます」と機械をスタートさせて撃ってみますと、やはり点数は上がりません。調べてみると、原因は使い過ぎからの接触不良でした。なにしろゲーム機はコイルやモーターで動かすので回路には大きな電流が流れています。ですから、接点が接触すると簡単に火花が飛ぶのです。火花が飛ぶと接点の表面が腐食して、穴が開いたり不純物の皮膜ができて電流が流れなくなってしまいます。

「また、接点をヤスリで磨かなければな」と心の中でつぶやいてから「お客さん、すみません。この機械は一日中働いていたので一寸くたびれてしまっています。閉店後ビールでも呑ませて養生させますから今日は勘弁してください。」と言いますと、「そうか、機械もくたびれているのか。そうだな、俺も今日はくたびれた。早く帰って寝るとするか」とニッコリして帰られました。この時はユーモアのわかるお客さんだったのか、本気で機械が疲れたと思ってくれたのか、どちらにせよ助かりました。

その後、この手はよく使いました。たいがいは笑って許して貰えるのですが、中には「なにを馬鹿なこと言ってやがる」と、にらまれることもありました。結局、時代が過ぎていくとともに、そんな言い訳は通用しなくなりました。でも、今考えてみると、たかがゲーム機に「お疲れさん」と声をかけるような、そんな人たちのいたゲームセンターがなつかしく思えてなりません。あなたはどう思いますか？

応募のオキテ

1 く、口がすっぱくなってきました……っていうか住所は県名から書け！

ネタ書いたら切手貼って、ポストへ投げ込む。たったこれだけのコトにオキテもないもんだろうと思いますが、一応基本事項をいくつか覚えておいて下さい。まず、住所、氏名ははっきりをわかる字で書くこと。よくあるのが、県名をとばして書いている人。これで郵便番号までなかったりすると、はっきりいって子供地理博士でも連れてこない限りお手上げです。おうちゃくせずに全部書きましょう。

2 ハガキのウラ面には住所、氏名を書かないで！

おいおい、さっきと言ってることが違うじゃね～かって？　いーえ、ハガキのネタが書いてある方に住所、氏名を書かないで欲しいんです。とにかく、どんなに面白かったり、どんなにキレイにかけているイラストでも、その面に住所氏名が書かれていたら掲載できません。せめて、書くにしてもペンネームにとどめるようにしましょう。文字ネタにこの傾向は多いんですが、文字ネタだってそのまま載ることがあるんです。

〈封筒に入れて送る時も……〉

封筒に複数のイラストやネタを入れて送る時も、それぞれに住所と名前を書いて下さい。っていうのは、送られてきたら、すぐに封筒から出してバラバラに管理するからなんですな。納得？

3 載せたいイラストはモノクロで。薄墨なんかは結構厳しかったりします。

基本的にパピューンはモノクロページなので、「カラ推委」とか以外はモノクロで送りましょう。あと、イラスト系で注意したいのが、細かすぎる鬼のトーンワークや、きれいな薄墨は、実はあまり印刷に出ないということ。正直なところ、コントラストのはっきりした、シンプルなイラストの方が、小さくなった時に見栄えがいいのです。そうそう、これはもう論外だけど、鉛筆禁止。文字ネタだって、マジックや筆ペンで下品なくらいにクッキリ書くのが正しいのです。

この号のハガキのしめきりは'97年2月20日！

ハガキの送り先
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　（株）メディアワークス
電撃SEGA EX
パピューン「○○○」係
コーナー名を忘れずに！

久々TVを見てみると　たまに家に帰って（悲しい）テレビを見てみると、事件や事故、政治や選挙の話よりもなによりも、ゲームCFの多さに驚きました。なんなのコレは。ちなみに一番印象に残ったのは、すいませんプレステなんですが『クラッシュなんとか』。あの踊りをとりあえずマスターしなければ……。

MOVIE

'97年SF超話題作！

『ファースト・コンタクト STAR TREK』

10組20名様 試写会御招待！

2月28日に行われる試写会に、抽選で10組20名様を御招待。下記までハガキをお送り下さい。宛先〒101東京都千代田区神田駿河台1-8㈱メディアワークス電撃SEGA EX編集部「試写会」係。

24世紀、宇宙に進出した人類は大いなる繁栄の時代を迎えていた。しかし、人類の前に恐るべき敵が出現する。彼らの名はボーグ。高度の文明を持つ彼らは自らの体を機械に改造し、個々の意識を捨て集合体として機能する種族。彼らの目的はこの宇宙に存在する全ての生命体を破壊・吸収する事だった…。

全米No.1ヒットを達成した超話題作『ファースト・コンタクト STAR TREK』が日本上陸！前作の『ジェネレーションズ』を遥かに凌ぐスケールのSFX映画が幕を開ける！ 公開は3月、全国東宝洋画系にてロードショー。(UIP映画)

監督：ジョナサン・フレイクス／主演：パトリック・スチュアート／ジョナサン・フレイクス

『さまよえる魂たち』

マイケル・J・フォックス主演最新作！

フランク(マイケル・J・フォックス)は霊とコミュニケーション、親しくなった3人のゴーストと共にビジネスを計画。親友のゴーストに、悪霊役してもらい、それを追い払うという詐欺を企て、大金を稼いでいたが……。 (UIP映画)

製作総指揮：ロバート・ゼメキス／主演：マイケル・J・フォックス

VIDEO&LD

『新機動戦記ガンダムW Endless Waltz』

◀OVA第1話「静かなる軌道」でヒイロたちガンダム戦士の戦いが再び始まる。

'94年の4月からテレビ朝日系で放映され、大好評を博したアニメ『新機動戦記ガンダムW』がファン待望のOVAになって登場。辺境コロニーL-3X18999を舞台に展開する新たな戦いを描いたこの作品が、全3巻でリリースされる。今回紹介している第1巻は、「静かなる軌道（サイレント・オービット）」また、初回封入特典として、抽選で500名に当たるキャラクターピンズの応募ハガキや、WWキャンペーン応募用クーポン券が入っている。このクーポン券はOVA全巻、キャラ編集版第2弾「ODD2」&「EVEN2」に入っており、すべて集めて応募すればガンダムWのカレンダーがプレゼントされるというもの。

1月25日(土)発売 販売：バンダイビジュアル ｜ VIDEO、LD各4,800円(税抜き)

CD-ROM

『爆れつハンター DAILY SELECTION』

デジタル日めくり壁紙集

発売中 発売：創通エージェンシー、キングレコード／販売：キングレコード 4,944円(税込み)

▲希望する日付に設定すれば、ボイスメッセージをその日に鳴らすこともできる。「今日から春休みだね」とか「今日は文化の日よ」などのメッセージがある。

▲林原めぐみのメッセージファイルも特別収録。

CD、ラジオドラマと、様々なメディアに展開している大人気アニメ『爆れつハンター』が今度はCD-ROM「B.G.I.シリーズ」で登場。「B.G.I.シリーズ」とはCD-ROMに収められたイメージブックをパソコンにインストールすることで、自動的に「特製・日めくりエンジン」が起動し1年分、366枚の名場面を日替わりで壁紙に表示する機能。オマケで「サウンドデータ」も付いている。

CD

『Tears』センチメンタル・ラブ

6月発売予定のセガサターンソフト『センチメンタル・グラフティ』のテーマソング、オープニングソングが収録されたカップリングシングルCD。

1月21日(火)発売 発売：NECアベニュー 1,000円(税込み)

『ROOMMATE～井上涼子～もしもここであなたに会えたら…』

1月24日に発売が待たれるセガサターン版ゲームソフト『ROOM～』のイメージ・ソングシングルCD。カップリングで収録されているポエムは「井上涼子」役の藤野とも子さんが朗読している。

1月25日(土)発売 発売：データム・ポリスター 800円(税込み)カラオケ付き

『天外魔境 第四の黙示録ヴォーカルセレクション』

大人気発売中のRPG『天外～』から主題歌、エンディングテーマ、挿入歌を含む全7曲。このCDでしか聴くことができない、桜井智さんの録り下ろしナレーションも収録。作曲は『天外魔境ZERO』からの作曲を担当している笹川敏幸。

2月10日(月)発売 発売：デジキューブ 販売：SMEインターメディア 2,000円(税込み)

『赤ちゃんと僕』スペシャルCD Vol.1

コミック、テレビアニメと大人気の『赤ちゃんと僕』が、CDドラマに。みのクンが活躍する「みの太郎侍が行く」をはじめ3編を収録。その他にも、原作者である羅川真里茂作詞作曲のイメージソング3曲とスペシャルCD妖主題歌も入ってる。

1月29日(水)発売 発売・販売：東芝EMI 定価：2,800円(税込み)

『藤崎詩織 My Sweet valentine』

デビューシングル『教えてMr. sky』の売れ行きも絶好調で人気上昇中の藤崎詩織からのバレンタインCD。待望のファーストアルバムが完成。記念すべきこのアルバムの発売日はバレンタインデー。金月真美さん作詞、作曲の曲も収録。

2月14日(金)発売 2,000円(税込み) 発売：コナミ 販売：キングレコード

『OVAふしぎ遊戯』

OVA『ふしぎ遊戯』のサントラ版。新たに制作した主題歌、挿入歌&インスト等を収録。「夜が明ける前に」をはじめとする代表的楽曲のインストヴァージョンを室内楽的にアレンジ。初回生産分には特製グリーティングカードが付く。

発売中 発売：エアーズ 販売：バンダイ・ミュージックエンターテイメント 3,000円(税込み)

スポックは？

テレビでやってる『スタートレック』。コレ書いてる自分はトレッキーとかじゃないんで、下手なこと言うと怒られそうですが……地味ですよね。なんか、みんな常識的でさぁ……。あの昔のカーク船長の持っていた「知らない星へ行って乱暴しよー！」とか「勝手に乗り込んでいって、襲われたら無茶苦茶反撃しよー！」的なスピリットが感じられんとです。印象としては、舞台がお茶の間から宇宙になっただけで、NHKの連ドラ見てる気分です。

沢田翔式 FTG日記

今日もサワダは P

前回の予告どーり
行ってきました〜〜

大鳥居〜!!

おおっ

VF2・3での 沢田の
メイン使用キャラ
なぜ リオンかっつーと
沢田がショタ野郎だから…
よーするに見た目っつー事
女子プレーヤーの多さでは
ジャッキーと 1・2を争うね！
VF2の時は色々とつらかった
けど VF3は ちょっと 強く
なったか？お坊っちゃま!!
今は打倒ラウ！
打倒アキラ!!
打倒 ジャッキー!!!
打倒… もうヤメロ…
しゃがみクイックからの連続
疾歩(↓→P)の練習中っスー!!

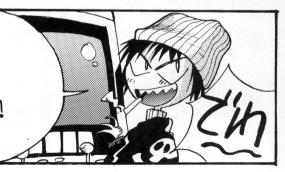
バイパース ピッキー ブロンクス TOMMY コレ王道ー！

加来さん！ AM2研の皆さん
年末のいそがしい時におしかけて取材なんぞ
させて頂いて ありがとうございます！！
VF3のサターンへの移植 頑張って下さい！！

それにしても AM研の女の人って みんな美人なんだ～

ーという事で このコーナーも今回で
最終回とあいなりました ー！… が
しかし！ VF3は まだまだ これからだ!!
どっかの ゲーセンで会ったら 対戦しよーぜ！
でも くれぐれも チキンな 戦いはすんなよ！！

おすすめ新作ソフトレビュー
NEW SOFT REVIEW

今回のレビュアーは…

すまぽん豊島
RPGからSTGまでこなすマルチゲームライター。「電撃王」を始め、電撃各誌で活躍中である。年末は仕事が忙しく、○○○○○で遊べなかったらしい。

シルキー麻里菜
好きなゲームジャンルはAVGやRPG。最近は、どんなゲーム（!?）でもこなす。ゲーム界きっての美人ライターとの噂も…。

アウトラン竹内
生まれて初めて〝はまった〟ゲームが『アウトラン』というセガ人間。ゲームジャンルに好き嫌いはない。最強のシューター（!?）を目指している。

竹内規博
ゲームやパソコンなどで散財しまくるフリー編集兼ライター。24歳にして人生の半分以上をゲームと過ごしている。ちなみにアウトラン竹内とは別人。

まつながあやこ
ゲーム好きが高じてOLをやめ、電撃で仕事を始めたイラストレーター。自宅兼仕事場には、やはりゲーム好きのペンギンが同居しているらしい。

田中EX
電撃SEGA EX編集部に夜な夜な出没する、正体不明のゲーム批評家。「嫌いなゲームはない」が口癖。自他共に認める多重人格者。

機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者

●12月6日発売●バンダイ
●¥4,800●STG

人気のSTGシリーズ第2弾。ツインスティック対応となった本作は、あらゆる面でパワーアップされている。

●すまぽん豊島●

演出面がパワーアップです
前作の唯一ともいえる不満だった、演出面の弱さがほぼ解消されましたな。個人的には、同僚との通信の際にサブスクリーンに顔が表示されるようになったのがうれしい。やっぱり、そういう臨場感をアップさせる演出って大切じゃないですか。その他にも、ミッションの合間にデモ画面が挿入されるなどの〝ブツ切り〟の印象が強かった前作に比べると、格段に演出が良くなっている。ここまで来たのなら『Ⅲ』ではアニメシーンでも加えますか(笑)。

ぜひ次の次もお願いします
肝心のゲームの内容については、前作と同じシステムなワケで、その時点で〝折り紙つき〟と言える。あい変わらずのMSの動きの良さに感動。やっぱいいです。コレ。まぁ、重箱の隅をつつけば、新型MSの〝ブルー〟に乗ってもビームライフルを何発もぶち込まなければ敵を倒せない、みたいな不満もあるんだけどね。良いものは良い。次回作『Ⅲ』以降も、このシリーズを続けてくれることを切に願います。

●アウトラン竹内●

「G」ファン待望の続編
初代ガンダムのシブいノリを保っていると好評の『外伝』、待望の続編っすね。『Ⅰ』からの変更点として、バックステップを始めとした操作の改良や、総プレイ時間の延長などユーザーの意見が活かされてるのがエライ！　ツインスティックにも対応してるしね。クオリティ的に言えば、サターンの3Dアクションの中でもかなりの高レベルに入る1本ですな。まあ前作をプレイしてないと、その世界観に入りにくいっていう部分もあるのは残念ですが、『Ⅰ』を買って満足した人には、問題なくオススメでしょ。

でも難易度はさらにUP？
実は前作のレビューもやらせていただいたんですけど、その時「キツい！」と感じた難易度は、この『Ⅱ』にもきっちり受け継がれてます。特に自機を乗り換えてからは、敵モビルスーツの回避力の上がり方がハンパじゃないっす。前作をプレイしてない人や、「ガンダムは好きだけどこの手のゲームは苦手」という人は、イージーレベルで練習するのが良いと思います。

エネミーゼロ

●12月13日発売●ワープ
●¥6,800●AVG

SS初のCD4枚組AVG。美しいCS画像「ムービーパート」と音を利用した「リアルタイムパート」で構成。

●すまぽん豊島●

重厚なテーマに感動です
TVゲームもついにここまで来たかというのが正直な実感だな。恋愛や生死、さらには人間であることまでも深く問いかけるストーリーには、ただ感嘆するのみ。ゲームというメディアでは、今までほとんど扱われることのなかった重厚なテーマが『EO』を大人の鑑賞にも耐えられるものにしている。やっぱり飯野賢治という人はタダ者ではないですよ。音を使ったガンSTG部分がかなり難しいですが、ぜひ最後までプレイして、このストーリーを堪能して欲しい。思わずホロリとくるよ。うん。

ガンSTG部分の意味
クリアするまでに、一番ひっかかるのが、そのガンSTG部分ではないかな？　確かに難しいですよ。でもね、1発で即死という緊迫感、恐怖感こそが、重厚なストーリーを盛り上げる極上のスパイスとなっているのよ。そういう意味では、この難易度でオレは正解だと思う。特にラスト直前はツライんですが、ガンバってクリアしましょう。いいぞよ、ラストシーンは。

●竹内規博●

ゲームでここまで緊張するか？
微妙なコントラストとかシャープネスとか、とにかくムービーがすこぶる綺麗。本物の映画を観ているような、スーっと物語に引き込む何気ない演出が秀逸ですね。そしてその静かなムービーパートとは対照的に、エネミーと戦うリアルタイムパートでは、たかがゲームでここまで緊張する？　ってくらいの緊迫感が味わえる。「ピンピン」なんて音が聞こえてきたりすると、アドレナリン沸騰必至です(笑)。超美像のムービーパートと緊張感あふれるリアルタイムパートが自然にリンクしている点も◎!!

ゲーム性がけっこう高い
やっぱり、リアルタイムパートは難しいです。最初はエネミーとの距離感がつかめないので、トレーニングモードでしっかりと練習してからゲームに臨まないと、あっという間にエネミーの餌食となるでしょう。操作感覚は、マルコンで遊ぶよりも、普通のコントローラの方がイイ感じではないかと。また、どんな人も最初はイージーモードで遊ぶのが吉と出ております。

●竹内規博●

見た目はナンパ、内容は硬派

久々のサターンオリジナル美少女育成SLG。美少女ものだけど、プレゼントあげて、好感度上げて……ってのがなく、最強の陸上選手を育てるってとこが、今までのものとはひと味違う。キャラクターにたよらず、ゲームの軸となる育成の部分がしっかりしています。こういったゲームって1回コツをつかむとボタン連打になりがちだけど、育成が楽しく、わりと難しめなこのゲームでは、そういうわけにはいきませんぜ。

イベントてんこ盛り!!

イベントがホントにたくさんあるんで、シナリオも中盤に差しかかるころには、イベント発生を待つ自分に気付くでしょう。また、シナリオを進めていくと、ムエタイとかバンジージャンプとか、「陸上競技と何の関係あんねん！」っていう訓練が追加されてくんだけど、そういった奇抜なものにはサービスともとれる大胆なカットが多いんです。だから、いやがおうにも先に進みたくなるのね。きわどいこのグラフィック、けっこう楽しみになったりします（笑）。

大運動会

●12月13日発売●インクリメントP
●¥5,800●SLG

さまざまなトレーニングで、主人公あかりを育成するSLG。約140種類のイベントが用意されている。

☆キャラクターがそれぞれ個性的で、セリフにも性格が良く出ているし、イベントも女子校ならでわ!!のものが多彩で楽しいぞ〜

SLGとしてはEASYな感じ トレーニングの難度をよく考えて選べば、すくすくあかりちゃんが育つぞ トレーニングメニューも20種程あり、中には「おいおい」ってメニューも

まつなが あやこ

●アウトラン竹内●

洋ゲーかと思いきや……

洋ゲーで有名なヴァージン・インタラクティブが発売した落ちモノPZLってことで、海外系のミョ〜なノリのやつを期待してたんだけど、どうも純国内産のゲームみたいっすね。

落ちてくるブロックを「日本の貨幣」にしてるトコが新しい部分で、「両替」をすることでブロックを消すシステムになってます。1円を5枚くっつけると5円に……という感じでブロックを変化させて連鎖を組むんですな。可愛らしいグラフィックだけど、けっこう難しいっす。

実は思考型パズルか？

7種類のブロック＋2種類のお助けアイテムが用意され、戦略性はけっこう高め。とはいえ、一発逆転の要素もあるので、落ちモノ初心者でもけっこう遊べます。ただ、ブロックの種類が多くて、「一気に全部消す！」感覚がウスいので、落ちモノに爽快さを望む人にはちょっと……。5連鎖を組んでも、まだフィールドの半分以上がブロックで埋まってる、なんてケースも多々あるし、そこがちょっと残念だなあ。

もうぢや

●12月20日発売●ヴァージンインタラクティブエンターテイメント
●¥5,800●PZL

上から落ちてくるコインを両替して消していく、落ちモノPZL。ゆかいな猫のキャラクターも魅力的である。

●シルキー麻里菜●

ルールがわからない…

もともとお金の計算が苦手な私は、プレイ開始から30分ぐらい過ぎたあたりで、ようやくルールが飲みこめました(笑)。1円玉を5枚集めたら5円玉に、5円玉を2枚集めたら10円玉に変化……、理屈はわかるものの、消滅方法がいまいちストレートじゃないので、わかりづらいんだよね。結果的に、500玉2枚で1000円になればコイン消滅というのはわかったんだけど、連鎖方法も最初はよくわからない。けっこう、勝手に消えていくんだけどね。

燃えるのは対戦？

とは言え『友達と対戦！』は、けっこう盛り上がるよ！ 少々難解なルールに、初めからピタッとなじむ人はいないと思うので、レベル差を感じなくてすむと思うんだ。最初はとっつきの悪さに戸惑うかもしれないけれど、コツがわかば、連鎖もスンナリできるようになるので、あせらずコツコツと取り組んでみてはいかがでしょう？ 難しさを乗り越えれば、ハマりの楽しさが待ってると、私が約束いたしましょう。

●すまぽん豊島●

オールスター興行がいいね

『FV』と『VF』だけじゃない。あの人この人あんなモノ（笑）、とにかくセガゆかりのキャラが総出演。それだけでうれしいじゃないか。確かに、突き詰められたバランス取りがされているわけじゃないかもしれない。妙なコンボがつながったりすることもある。ヘビーユーザーからすれば、食い足りない面もあるだろう。でも、このソフトの意味は、みんなそろった〝お祭り騒ぎ〟というところにある。格闘ゲームでこんなにワクワクしたのは、正直久しぶり。夢の競演を素直に楽しみたい。

完成度も高い

バランスうんぬんと書いたが、格闘ゲームとしての完成度、クオリティはもちろんズバ抜けている。他機種を含めて、昨年末にはさまざまな対戦格闘モノが発売されたが、このゲームを上回るものはなかったように思う。ただキャラを集めましたっていうだけじゃなく〝避け〟という新しい要素に挑戦していることも評価したい。セガの底力を感じさせた1本だ。

ファイターズメガミックス

●12月21日発売●セガ
●¥5,800●FTG

『バーチャファイター2』や『ファイティングバイパーズ』など、セガAM2研おなじみのキャラクターが32人登場。

●竹内規博●

足しても2で割ってません

これは単に『バーチャ2』と『ファイティングバイパーズ』の良い所を足して、2で割ったモノではありません。それどころか、良い所を足して楽しさ2倍となっているじゃないですか！ 相手が浮きやすいとか、壁があるなど、遊んだ感じは豪快な「FV」系です。それでいて、避けボタンを使ってチクチクと遊べる『バーチャ』系の繊細さ（『バーチャ』が豪快じゃないってことではないです。念のため）も持ってます。かなり欲張ってますが、それらがうまいこと融合してるんですね。全然ストレスは感じません。

キャラが多くて長く遊べる

欲張ってるのはゲーム性だけじゃありません。登場キャラも多いのね、コレ。なんせ、全部で32人＋αもいるんですから。「あのキャラ極めたぜ〜」なんて悠長なこと言ってられません。しかも、セガフリーク涙もんのキャラも出てくるし。「キャラ増加」ってフィーチャーが、RPGでいう「イベント」の役割をしてるんで、FTGのわりには長く遊べるんじゃないかな。

●アウトラン竹内●

ファン待望の１本です

「京サマ」「いおりん」などの造語でも有名な、キャラ人気ダントツの対戦格闘の移植ですな。SNKの今までの作品を見てもわかる通り、移植度は安定してるんで、アーケード版のファンにも安心して勧められる作品に仕上がってます。各キャラの必殺技の変更や空中での防御など、『KOF'95』とはだいぶシステムが違うので、前作をやりこんでいた人も、また新しい楽しみ方ができるようになっているのもポイント。いわゆる「買ってソンをしないソフト」の１本かな。

難易度もそこそこ？

今までのSNK移植作（『リアルバウト』とか『斬紅朗』ね）と同様に、サターン移植に際して難易度は調整されてるみたいっす。アーケードではほとんどプレイしてなかったんですが、CPU戦がけっこうサクサクと勝てるようになってました。こういう細かいところに気を使ってあると、ユーザーとしてうれしいっすね。もちろん、難易度調整機能もちゃんと付いてるんで、キツめのプレイをお望みの人はそちらでどうぞ。

●田中EX●

まさに新作OVAって感じ

しかしまあ、最近のソフトというのは本当によく動くこと。そしてよくしゃべる！　このAVG『天地無用！～』も、まさにOVA感覚。CGからムービーへの移り変わりもスムーズで、テンポも良く、イベントごとに起こるアニメーションシーンのクオリティもハイレベル。中でも、ゲーム後半部分に3人のオリジナルキャラクター「バウンティハンター」が出てくるあたりは、一見の価値アリ。本当にイイっすよ！

これは『天地無用！』そのもの

また、OVAやTVでは拝めない、魎呼や阿重霞の制服姿が楽しめたり、「クイズモード」では、描き下ろしのCGを見ることができたり、ファンには本当に楽しめる内容となっている。だが逆に、原作を知らない人はちょっとキツイかも……。単なるキャラクターゲームというよりも『天地無用！』そのものと考えた方が良いでしょう。ちなみにSS版には、ラジオドラマやOVA『プリティサミー』の主題歌が入った「オマケCD」も付いているのもうれしい!!

●シルキー麻里菜●

音声の多さに驚き!!

個人的に、この冬もっとも期待を寄せていたRPGで、その出来映えは、かなりイイ感じ。全編フルボイスというのは、キャラクターに感情移入しやすくてグーよね。ただ、まったく音飛ばしができないのは少々辛いかな？　あまり重要じゃないキャラの声、セリフを最後まで聞かなきゃいけないのって、ゲームのテンポを崩すような気がするんだけど……。

演出上手な作品よね

それはともかく。イベント時の演出が凝りに凝っていて、つい物語に引き込まれちゃう。たとえば雷神の恩師、レッド・ベアが死んでしまう場面なんか、寂しげな音楽とキャラのアップで悲しさパワーアップ。涙がホロリとこぼれちゃう、切ない演出はお見事。こういったイベント時にはアニメーションが入るんだけど、戦闘時もアニメーション全開。RPGって戦闘が多くてイヤってことあるけど、これは見た目が楽しくて戦うことが苦じゃない。読み込み時間の長さが気になるけれど、まあ許せる範囲ね。

キング・オブ・ファイターズ'96

●12月27日発売●SNK
●¥5,800●FTG

SNK人気のキャラクターが一堂に会する、同シリーズ第3弾。プレイヤーキャラは27名（9チーム）に増加。

天地無用！ 登校無用アニラジコレクション

●12月27日発売●エクシング
●¥5,800●AVG

OVA、TV、書籍を始め、幅広い人気を誇る同シリーズのAVG。学校を舞台としたラブコメディとなっている。

天外魔境 第四の黙示録

●1月14日発売●ハドソン
●¥6,800●RPG

人気RPGシリーズのSSオリジナル作品。3Dと2Dグラフィックと西洋と東洋の思想がうまく駆使されている。

●シルキー麻里菜●

ビギナーもカモ～ン!!

最近の格闘って、リアルさを追求しているものが多いためか、ビギナーはついていけないことがよくあるの。でもこの『K. O. F'96』はグーです。アーケードでの経験ゼロの私は、SS移植をキッカケに一生懸命挑戦してるんだけど、初心者でもちゃんと遊べる作りになっているのが、ホントにうれしい。その1つが、8段階に分かれているゲームレベル。EASYなら技が出やすくなっているし、対戦相手もスキが多いの。ここで「勝つ」快感を覚えると、なかなかやめられなくなるんだわ。で、少し上達したら、レベルを1段階上げてみてぇ、と涙ぐましい努力が続くワケです。当然のことだけど、1回でも勝てば、格闘の楽しさが改めてわかるハズ。

演出の細かさに拍手！

また今回注目したのが、キャラの動きの細かさ。登場や勝利ポーズはもちろん、身体の動きがかなり細やかに表現されていて、こりゃ感動。背景も描き込みが細かくて、試合中に見入ってしまうほど。作り手の情熱を感じられる1本よ。

☆いやもう、よくしゃべるのなんのって!! すごいですよ。天地無用！ファンとアニメファンならかなり楽しめるデキでしょう!! 今迄のプレイが見返せるリプレイモード付きで 枝分かれしたストーリーをOVAとして楽しめるしグラフィックだけ見るモード等があり、フリークにはたまらないものになってるよ!!

●田中EX●

セリフがフルボイスに

大変おもしろかったッスよ。キャラクターも立っているし声優さんも良い。セリフがフルボイスとなったのはやっぱりうれしかったです。ただ、すべてのセリフを聞かなければならない点は、少し辛いかも…。ゲーム全体のテンポが良いだけに、少し詰まる感じがしてしまう。ストーリー重視もわかるけど、あまり関係ないセリフはとばせても良かったのではないかなあ。

天外節も健在です！

とは言うもの、ものすごくキレイなアニメーションはグリグリ動くし、むちゃむちゃ難しいというワケでもないので気分良く遊べます。その上、頭を使うところもキチンと用意されているので、決っして侮れない点もポイント。キチンとRPGしています。そしてお猿のマントーが繰り広げるベタなギャグも結構いけるし、サブゲーの充実ぶりにも目を見張る。ギャンブルに株式相場、果ては格ゲーまでも登場してしまいます。この辺は天外節（広井節？）健在といったところで楽しめますよ。

ウラワザえもんS

コンニャク王 **林・F・正之**

…アイアンの様子がおかしいねジュネ夫…

ハァ…

近所に引っ越してきた外人の女の子に一目惚れしちゃったらしいんだ…

僕らで仲をとりもってあげようか…

しっ!!

おおっ

本当かっ!?「心の友」よ!!

もしあの娘と俺を友達にしてくれたら

お礼に俺の妹とお前の仲をとりもってやろう!!

そんなブス いらないよっ!!

うっ…

Elan
—50000

!

ひーーっ

ウラワザえもーん
何とかしてーっ!!

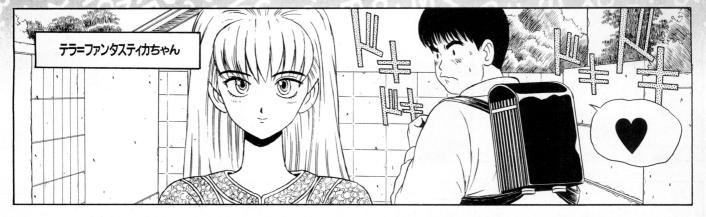
ガラ

……………

こッこれは
食べるとどんな言語でも
会話可能になる
「ほんにゃくこんにゃく」
だねっ!?

カチャ

カチャ

こんにゃく

ヤガランデがすぐ使える

●電脳戦機バーチャロン

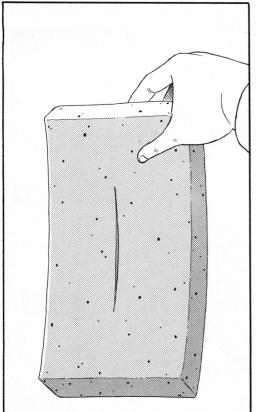
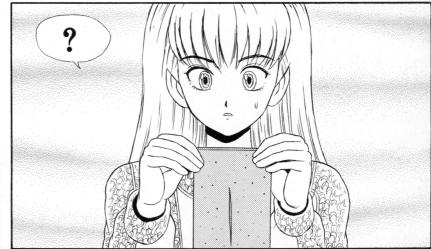
ペナルティステージに登場する敵バーチャロイド、〝ヤガランデ〟が、いきなりプレイヤーキャラとして使えるウラワザが発見されたので紹介しよう。タイトル画面（プレススタート画面）で、✚下を押しながらⓁとⓇを同時押しする。SEが鳴ると成功。これで始めると「ハードクリア」しなくても、ヤガランテが使用できる！　ただしセーブデータには残らないので、電源を切ったら再び入力することが必要になるので注意しよう。

〈東京都　小野くん〉

◀ハードモードをクリアしなくても、ヤガランデが使用できるのだ。

▲動きが遅いが、全方向に攻撃可能の武器が装備されているのだ。

愛の告白もOKってわけだね
ウラワザえもん!!

これをアイアンが食べれば
あの外人の女の子との会話が
可能!!

隠しオプション

●バーチャコップ2

難易度やライフポイントはどれでもいいので、とにかく第4ステージのジョー・ファングを倒してゲームをクリアする。そして、エンディング後に再びゲームを始めて、タイトル画面で「OPTION」を選ぶ。すると、オプション画面に以下の項目が追加されている。

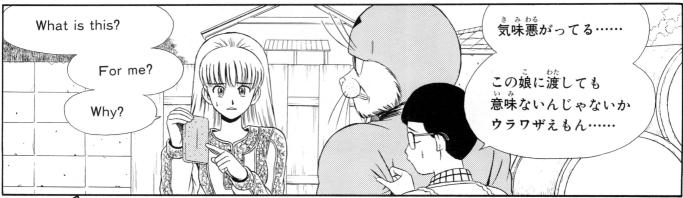
「LANGUAGE」……メッセージを英語表示にする。

「MIRROR」……画面が左右反転表示になる。

「BOOK KEEP」……プレイヤーの今までのゲーム成績を見ることができる。また、「CONTINUE」の項目の中に回数が無限になる「FREE CONTINUE」も追加されている。〈徳島県　広瀬和也くん〉

▼ゲームをクリアすると「OPTION PLUS」という隠しオプションが追加されるのだ。

▲新たに追加された「CONTINUE」項目の「FREE PLAY」は、文字通りコンティニューが無限になるぞ。

A

CPUのキャラを限定できる

●ファイターズメガミックス

「チームバトルモード」で、CPUチームが選ぶキャラクターを限定できるウラワザが発見されたぞ。やり方はキャラ選択画面でCPUチームに登場させたくないキャラクターにカーソルを合わせて、2コンのⓍを押すだけ。すると、そのキャラクターの名前が暗くなり、CPUチームのセレクト対象外になるのだ。これを使用すれば、CPUチームも恐くない!?〈石川県　ヒットマン〉

▲このようにキャラクターの名前が変わればOK。早速、試してみようぜ。

A

好きなキャラでプレイできる

●バーチャコップ2

通常のプレイでは、ステージごとにプレイヤーのキャラが決まっているけれど、このウラワザを使えば、どのステージでも自分の好きなキャラでプレイすることができるぞ。やり方は、ステージセレクト画面でステージを決定した後、使いたいキャラに対応したボタン（Ⓧ：レイジ。Ⓨ：スマーティ。Ⓩ：ジャネット）を押し続けるだけだ。〈栃木県　加藤義人くん〉

▲ちゃんと、ステージクリア後のデモのキャラも変わっているのだ。

2つの隠しモード

A ●タクティクス オウガ

『伝説のオウガバトル』に引き続き『タクティクス オウガ』にも名前によるウラワザが発見されたので紹介しよう。

●デネブレポート……主人公の名前入力画面で「でねぶ♥れぽーと」と入力すると、ゲームに登場した人物のプロフィールや、その人物のグラフィックが見られる〝デネブレポートモード〟になる（ただし、このモードから出る時は、リセットをしないと抜けることができないので注意しよう）。

●ミュージックモード……主人公の名前入力画面で「MUSIC ON」と入力すると、ゲーム中に使われている曲を聞くことができる〝ミュージックモード〟になる（✚字ボタンで曲を選んで、Ⓒで決定する）。

〈岩手県　六三四の剣くん〉

▲このウラワザで『タクティクス オウガ』の綺麗なイラストを思う存分堪能しよう！

さくらのEXTRAカラー

B ●ストリートファイターZERO 2

「サバイバルモード」のキャラ選択画面でカーソルをさくらに合わせてⓍを押す。そして1P側なら春麗、アドン、元、ダルシム、ナッシュ、バーディー、ローズ、ベガ、豪鬼、ダン、ガイ、ロレント、ソドム、サガット、ザンギエフ、ケン、リュウ（2P側なら、春麗、アドン、元、ダルシム、ナッシュ、バーディー、豪鬼、ダン、ベガ、ローズ、ソドム、サガット、ザンギエフ、ロレント、ガイ、ケン、リュウ）の順にカーソルを動かしてⓍを押しながら決定する。

〈福島県　遠藤章雄くん〉

▶殺意の波動に目覚めたリュウを出していない状態で始めよう。

◀選べる色は全部で6つ。白にすれば、当然ブルマの色も……。

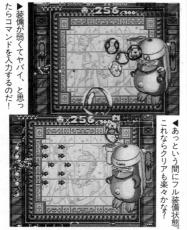
やっぱりあったコナミコマンド

A ●セクシーパロディウス

パワーアップができるウラワザが発見されたので、さっそく紹介しよう。もちろんコナミゲームには、おなじみの例のコマンドだぞ。やり方は、プレイ中にポーズをかけて✚上、上、下、下、Ⓛ、Ⓡ、Ⓛ、Ⓡ、Ⓑ、Ⓐと入力する。そしてポーズを解くと、自機がほぼフルパワーアップした状態になる。ただし、このウラワザは、各面に設定されたノルマをクリアするごとに1回ずつ使用回数が増えるので、ゲーム開始直後は1回しか使えないから注意しよう。

〈兵庫県　小島くん〉

▶装備が弱くてヤバイ、と思ったらコマンドを入力するのだ！

◀あっという間にフル装備状態。これならクリアも楽々かな？

2人の隠しキャラ

A ●戦国ブレード

彩京のSTGの名作『戦国エース』に登場した〝アイン〟と『ガンバード』に登場した〝マリオン〟が使えるウラワザを紹介しよう。

●アイン使用法……まず、キャラ選択画面で右端の「謎」にカーソルを合わせる。そして、✚上、上、上、下、下、下、上、上、上、上、上、上、上と入力する。すると、キャラのルーレットが止まってアインが出現する。

●マリオン使用法……まず全キャラ（アインを含む）でゲームをクリアする（ただし、1人プレイでクリアすること）。そうしたら、再びゲームを初めてキャラ選択画面にする。そして、「謎」にカーソルを合わせて✚上を押す。すると、マリオンが登場する。

〈京都府　大文字五郎くん〉

▲マリオンを横から見るのは、なんか不思議な感じだね。当然ボムボムもいるぞ。

パワーアップ＋ゲームを遅くする

C ●サンダーフォース ゴールドパック2

今回は『サンダーフォースⅣ』のパワーアップとゲームを遅くするウラワザを紹介しよう。

●パワーアップ……ゲーム中にポーズをかけて、✚上、右、Ⓐ、下、右、Ⓐ、Ⓒ、左、上、Ⓑを入力し、✚ボタンの上か右を押す（上を押すとフル装備、右を押すとフル装備＋クローの状態になる）。

●ゲームを遅くする……ステージ選択画面で、✚下＋Ⓧを画面が切り替わるまで押し続ける。そして、ゲーム中にポーズをかけて✚左右でメーターを設定し、ⓁかⓇを押して〝ON〟にする。

〈佐賀県　龍くん〉

▲ゲーム中ポーズをかければ、このウラワザは何回でも使えるぞ。

テーマミュージックを聴く

B ●エターナルメロディ

ゲームに登場する女の子のテーマミュージックを聴くことができるウラワザを紹介しよう。まず、1度ゲームをプレイする。すると、タイトル画面に「DATA BASE」という項目が追加されているので、これを選択する。そして、自分が聴きたいテーマミュージックの女の子を画面を出したら、ⒶかⒸを押す。すると、その女の子のテーマミュージックを聴くことができる。また、テーマミュージックの無いサブキャラを選ぶと、町や戦闘の曲を聞くことができる。

〈岐阜県　キャラットが大好きくん〉

▲それでは、ペンネームの要望通りに、キャラットの画面をどうぞ。

★ウラワザ情報募集中★

「電撃SEGA EX」編集部では、あなたの見つけたウラワザを募集しています。ソフト名とワザの手順を詳しく書いて、ハガキで応募して下さい。採用された方には以下の級ごとに、おもちゃ券を送らせていただきます。あて先は「EXウラワザ情報局」係です。皆さんのご応募をお待ちしております。

EX級ワザ
10,000円分のおもちゃ券

A級ワザ
8,000円分のおもちゃ券

B級ワザ
3,000円分のおもちゃ券

C級ワザ
1,000円分のおもちゃ券

EX ウラワザ 情★報★局

ウラワザデータベース

年末、年始はいかがでしたか？　朝から晩まで、ゲームばかりやっていたなんて人もいたのではないかと思います。今年度も、そんな皆さんの役に立つ、ウラワザ情報を提供していきたいと思います。

（前号より続き）

バーチャファイター
セガ／FTG

●簡易キャラセレクト
VSモードで勝敗が決まった時に、Ⓛかⓡを押し続ける。すると、キャラとステージが選択できる簡易キャラセレクトモードになる。また、タイトル画面で「PRESS START」と表示中に、✚上を17回以上押す。その後、一度オプションに入ってからこの技を使うと、DURALが選べるようになっている。

●オプションが追加される
タイトル画面で「PRESS START」の表示中に、✚上を12回押してオプションに入る。「K.O！」という声がしたら成功。これで、「EXIT」の下にステージセレクトとステージサイズが変更できるオプションが追加されている。

●スタッフロール
デモ表示中にⒶを押し続けると、押している間スタッフロールが流れる。

●アーケードモード
タイトル画面で「PRESS START」と表示中にⓍ+Ⓨ+Ⓩと入力。これで、ポーズなし、コンティニュー時キャラ変更なしの、アーケードモードができる。

●カゲのセリフの法則
VSモードで、7連勝、11連勝、15連勝の時、カゲのステージでカゲを使う。すると、カゲのセリフが、相手の体力が半分以上の時は「南無〜」、半分以下の時は「修行が足りん」としか言わない。

●リングが消える
ゲームをクリアして、エンディングの最後にⒶ+Ⓑ+Ⓒ+Ⓩを押してリセットする。そして、ゲームを始めると、なぜか今まであったリングが消えている。

バーチャファイターキッズ
セガ／FTG

●「コンボつく〜る」マスターモード
お好みパッドでスペシャル使用回数を1P、2P両方とも「∞」にする。そして、セレクターでキャラクターを選び、「NORMAL」にカーソル合わせて、✚上を10回以上押す。そして画面に「TUKUURU MASTER MODE」と表示されたら成功。これで「コンボつく〜る」で作ったコンボが先行入力できるようになる。

●クリスタルデュラル登場
ランクハードで、ゲームを勝ち抜いていくと、最後のデュラルがクリスタルデュラルに変わっている。

●デュラル使用コマンド
キャラ選択画面で、✚下、上、右、左+Ⓐと入力すると銀デュラル。✚下、上、左、右+Ⓐと入力すると、金デュラルが使えるようになる。また、デュラルを選択した後のロード画面で、Ⓒを押し続けるとクリスタルデュラルが使えるようになっている。

●ワイヤーフレームモード
1コンで普通にゲーム始め、キャラ選択時にⓁを押しながらキャラを選ぶ。すると、選んだキャラの視点でプレイできるワイヤーフレームモードになる。なお、2コンが乱入すると通常のゲームモードに戻ってしまう。

●「記録モード」の便利な機能
「TIME RECORD」でⓁかⓇを押すと画面が通常よりも早くスクロールする。また「VS RECORD」でⓏを押すと、プラスアルファのデータを見ることができる。

バーチャファイター2
セガ／FTG

●リプレイがスローになる
リプレイになる前にⒶ+Ⓑ+Ⓒを押し続けると、リプレイがスローになる。

●DURAL使用コマンド
キャラ選択画面で✚下、上、左、右+Ⓐと入力すると金色のDURAL。✚下、上、右、左+Ⓐと入力すると銀色のDURALが使える。

●勝ちポーズを選べる
勝負に勝った時に、パンチ、キック、ガードのどれかのボタンを押し続けると、ボタンに対応した勝ちポーズになる。

●勝ちポーズをまねる
対戦で、体力の低い方がリングのはしに立ち、体力が高い方がその背後に密着して時間切れまで待つ。そして、勝ったキャラが勝ちポーズを取った時に相手が足からリングアウトすると、負けたキャラが勝ったキャラの勝ちポーズをまねる。

●簡易コンフィグ
キャラ選択画面でⓁかⓇを押すと、画面下でボタン配置が変更できるようになる。

●オプションが追加されている
まず、どのキャラでも良いのでゲームをクリアする。すると、オプションにステージセレクトやスローモードなどの項目が追加されている。

ハ行次号へ続く

コミックスで、ゲームライフをバックアップ！電撃の新刊、続々登場!!

電撃コミックス　1月27日発売

あの育成シミュレーションが、ファンブックになった！

風上 旬をはじめ豪華作家陣14人による、コミック・アンソロジーだ！

電撃攻略王エターナルメロディ 公式攻略ガイド発売中！980円
PSソフト・SSソフトも発売中 各5800円

JAJA姫武遊伝①②

原作／中村うさぎ　作画／衣谷 遊　定価各560円

お江戸の平和は妖怪バスターズにおまかせ!?
抱腹絶倒！ポップで下品な時代劇コメディー!!

「電撃コミック ガオ！」（毎月27日発売）で大人気連載中

矢上裕傑作短編集1

その冒険者キケンにつき……

矢上 裕　定価560円

「エルフを狩るモノたち」で人気沸騰！今をときめく矢上裕の幻のデビュー作を含めた傑作短編イッキ収録！かなりお得な一冊だ!!

虚無戦史MIROKU②③

石川 賢　定価890円

その戦いに…宇宙が揺れる。

鬼才・石川賢が放つ、超スケールSF時代劇絵巻

電撃コミックスEX　2月27日発売

ドラゴンナイト4 ①

冨樫　定価980円

打倒、魔王軍！カケルの冒険を読もう!!

美少女コミックの雄・冨樫による 初の完全コミック版！

父の戦友をたずねたカケルが、その街で見たものは！

「コミック電撃大王」（奇数月18日発売）で大人気連載中

2月10日発売

緋翔伝 ～幾千の月のかけら～ ⑥

夢来鳥ねむ　定価980円

輪廻転生のラブストーリーついに完結

小説＆描き下ろしを加えた超感動のクライマックス!!

魔獣水滸伝KIZNA②

原作／ビトウゴウ　作画／夏野すいか　定価980円

人類の進化をゆがめる恐るべき計画がいま…！

古代中国と現代を結ぶ、愛のDNAファンタジー最新刊！

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5213（メディアワークスコミック編集部）

電撃SEGA EX

[3月号]読者アンケート

応募方法

右のハガキを切り取り、アンケートの回答、希望するプレゼントの番号、あなたの住所、氏名、年齢を記入の上、50円分の切手を貼って送って下さい。回答によってプレゼントの当選が決まることはありません。感じた通り答えて下さい。

締め切りは2月20日（消印有効）です。当選者の発表は、5月号（3月21日発売）で行います。

※問(1)～(3)は右の表と、P.13の五十音順インデックスの中から選んで回答して下さい。

（1）今号のゲーム記事の中で面白かったものを2つ選んで番号を書いて下さい。

（2）今号のゲーム記事の中でつまらなかったものがあれば、1つだけ番号を書いて下さい。

（3）何の記事を読みたくてこの本を買いましたか？　2つ選んで番号を書いて下さい。

（4）付録『天外魔境　第四の黙示録』について、どう思いましたか？

①良い　②普通　③悪い

（5）特集「超・美少女主義2」についてどう思いますか？

①良い　②普通　③悪い

（6）「電撃SEGA EX」をどこで知りましたか？

①書店で見て　②ラジオCMで
③友だちから聞いて
④他の「電撃」グループの雑誌を見て
⑤ポスターを見て　⑥その他

（7）「電撃SEGA EX」を買う頻度は？

①毎号買っている
②ときどき買っている
③初めて買った

（8）今号の値段についてどう思いますか？

①すごく高い　②高い　③普通
④安い　⑤すごく安い

（9）今後、発売されるサターンのソフトの中で、遊んでみたいものを2つまで書いて下さい。

（10）今までに買ったサターンソフトの中で、好きなものを2つまで書いて下さい。

（11）サターンに移植してほしいゲーム名を、2つまで書いて下さい。

（12）下の中で、本誌以外に定期的に購入している情報誌があれば、番号を書いて下さい（いくつでも）。

①サターンファン
②サターンマガジン
③グレートサターンZ
④ハイパーサターン
⑤セガマガジン
⑥ファミコン通信
⑦ファミマガウィークリー

（13）電撃グループの雑誌の中で、定期的に購入しているものがあれば次の中から番号で答えて下さい（いくつでも）。

①電撃王
②電撃PlayStation
③電撃NINTENDO64
④電撃G'sエンジン
⑤電撃コミック　ガオ！
⑥電撃ADVENTURES
⑦電撃大王

（14）「電撃SEGA EX」へのご意見、ご要望などがあれば書いて下さい。

(78)キーマンインタビュー
(79)電撃EXチャート
(80)NEWS DIGEST
(81)大プレゼント
(82)電撃セガサターン捜査網
(83)Do The PC！
(84)小説・サクラ大戦前夜
(85)せがパピューン
(86)今日もサワダは⇦Ⓟ
(87)おすすめ新作レビュー
(88)ウラワザえもん
(89)EXウラワザ情報局

1月号プレゼント当選者

●『電脳戦機バーチャロン』
大村　憲弘　千葉県
赤塩　千鶴　長野県
富田　晃弘　静岡県
●セガカレンダー1997
バーチャファイター3
小船　毅　広島県
西垣　匡人　大阪府
渡部　義人　埼玉県
多賀野義郷　茨城県
●『セクシーパロディウス』
西村　帯刀　大阪府
和田　浩大　兵庫県
小野寺康夫　秋田県
佐藤　廣幸　愛知県
平良　裕之　兵庫県
●大運動会ポスター
片岡　洋平　長崎県
外山　真宏　新潟県
●怪盗セイントテール ポスター
田中　彰一　愛知県
熊谷　一嘉　岩手県
安元　勇人　和歌山県
●同級生ifテレカ
安住　翔大　宮城県
谷本　佑紀　静岡県
昆　里衣　宮城県
岡崎　孝　東京都
阿部　忠敏　大分県
●林原めぐみ『プルトゥム』メモ帳
吉田　昭彦　神奈川県
山内　貴雄　神奈川県
谷口　秀人　愛知県
金田　康志　埼玉県
氏家　清貴　埼玉県
小暮　卓也　埼玉県
柏　雄一郎　東京都
山口　正　大阪府
緒方　幸二　兵庫県
大塚　祥吾　青森県
渕上　徳文　佐賀県
高田　直樹　兵庫県
平井　大輔　岡山県
佐藤　潤　千葉県
小川　智立　神奈川県
豊島　秀之　愛媛県
山村　啓介　兵庫県
田中　祐一　徳島県
竹村　諭　滋賀県
秋野　拓美　千葉県
●『プリクラ大作戦』
小泉　賓　東京都
中沢　宏　京都府
安斎　清志　栃木県
●『ビクトリーゴール』
梶山　謙治　福岡県
相沢　正人　千葉県
芹沢　亮　静岡県
●W'Sポスター
山本　淳央　愛媛県
原田　大輔　静岡県
平沢　弘充　東京都
池田　孝之　北海道
松本　哲也　神奈川県
●『STREET RACER EXTRA』
大石　学　広島県
原田　直浩　広島県
斉藤　厚志　東京都
●CD−ROMマガジン『GIPS』
小林　正樹　鳥取県
新村　数史　埼玉県
瀬川　瞳　山梨県
●『マスター　オブ　モンスターズ』ポスター
佐々木　幸太　千葉県
岩間　よしみ　神奈川県
大岡　充章　東京都
吉岡　亜紀良　東京都
中村　宏一　群馬県
小野　公士　宮城県
村上　はるか　京都府
近藤　義男　大阪府
関　浩一郎　広島県
藤野　満　福岡県
田中　康晴　宮崎県
佐藤　芳樹　鹿児島県
●『探偵　神宮寺三郎　～未完のルポ～』
熊坂　孝之　福島県
枝松　佑典　千葉県
渡辺　賢　島根県

電撃SEGA EXならではの**本気**のアーケード情報

AC魂

アーケードソウル

イラスト:きがわ琳

NEW

FTG ストリートファイターⅢ ニュー ジェネレーション

●カプコン ●稼働時期未定 ●8方向レバー＋ボタン×6 ●CP-システムⅢ

新たな闘いの舞台がついに開かれた！

ファン待望の最新作が、ついに登場だ!!

対戦格闘ゲームブームを巻き起こした歴史的名作『ストリートファイターⅡ』。バージョンアップを繰り返し、『ストリートファイターZERO』シリーズという外伝的作品も生みだしてきたが、ついに純粋な続編となる『Ⅲ』が登場する。プレイヤーが選択できるキャラクターは11人。リュウ、ケン以外のキャラクターは一新され、忍者女子高生いぶき、ケンの弟子ショーンなど、9人の新キャラクターが加わっている。システム面でも、3つのスーパーアーツ（超必殺技）の中から1つを選択できるスーパーアーツセレクトや、相手の攻撃を止め、反撃するブロッキングという新システムを新たに導入。今までのシリーズとは異なった戦法が必要となっている。

シリーズ初の作品として『ストリートファイター』が発表されたのは、ちょうど10年前の87年。発表当初は、パンチボタンとキックボタンに圧力センサーを組み込んだ専用筐体で稼働していた。その後、現在まで受け継がれているパンチ×3、キック×3の6つボタンタイプが登場。プレイしやすさが大きく向上した。そして、91年に大ヒット作『ストリートファイターⅡ』発表。現在までに、『Ⅱ』シリーズだけで合計5作の続編が発表されているほか、数多くのシリーズ、続編が発表されている。

※画面は開発中のものです。

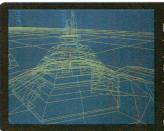
SHOOTING

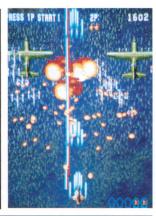
冬は心を熱くするシューティングだ!!

STG Gダライアス

●タイトー ●稼働時期未定 ●8方向レバー+ボタン×2 ●FX-1

各ゾーン内にも分岐エリアが存在する！

87年に発表され、3画面筐体が話題を呼んだ横スクロールシューティングゲーム『ダライアス』。そのシリーズ最新作が、この『Gダライアス』だ。シリーズの代名詞でもあるゾーン分岐システムは健在。その上、それぞれのゾーン内にも分岐できるエリアが設定されている。さらに、前作『ダライアス外伝』で好評だった中ボスキャプチャーシステムが進化。ボスや地上物以外は、味方にすることが可能になっている。

シリーズの特徴である巨大なボスや美しい背景。それらを『レイストーム』でも使われていた基板、FX-1を使用し、すべてポリゴンを使い表現している。特に、ボスの登場シーンは、迫力満点の出来になっているぞ。

STG ソニックウイングスリミテッド

●ビデオシステム ●'97年1月末稼働予定
●8方向レバー+ボタン×2
●専用基板

逆移植となるシリーズ最新作！

ＳＳとＰＳ用ソフトとして発表された『ソニックウイングススペシャル』をアーケード版に逆移植。横画面を縦画面にし、スコア稼ぎの要素を強めることによって、アーケード版ならではの内容に改良されている。自機の性能にも変更が加えられているほか、ステージ構成も変化。全ステージ数は16から12に減っているが、新ステージを２つ追加し、ボスの攻撃方法なども変更されている。

STG ティンクルスタースプライツ

●エーディーケイ ●稼働中
●8方向レバー+ボタン×2
●MVS

業界初！ 対戦型シューティングゲーム！

おそらく世界初と思われる対戦型シューティングゲーム。基本的な操作方法は、普通のシューティングゲームと同じ。ため押しが使用でき、ボムを使うこともできる。対戦相手を攻撃する方法は、敵を倒すこと。倒した敵を対戦相手のフィールドに送り込むことで、攻撃する。敵キャラを爆風に巻込み、連続でやっつける〝連爆〟というテクニックを使えば、相手を一気に攻撃することも可能だ。

STG セカンド アース グラティア

●ジャレコ ●稼働中
●8方向レバー+ボタン×3
●メガシステム32

空と地上の敵に注意し、全14ステージを進め！

クォータービューの横スクロールシューティングゲーム。ゲームの舞台は、第２の地球グラティア。そのグラティアを、空中の敵を攻撃する対空ショット、地上の敵を攻撃する対地ボム、画面内の敵を一掃するハイパーの３種類の攻撃方法を使い、進んでいく。ステージは全部で14。ステージ内に隠された建物を発見し、これを破壊すればボーナスやアイテムを手に入れることも可能だ。

※画面は開発中のものです。

TOPICS 注目の2大大作がついに稼働開始!!

RCG SCUD RACE スカッドレース

●セガ ●稼働中 ●専用筐体 ●MODEL 3

迫力のムービング筐体を体験しろ

インターナショナルGT耐久レースをモチーフにしたレーシングゲーム。登場するマシンは、実際のレースにも参戦しているフェラーリF-40、マクラーレンF-1、ポルシェ911GT2、クライスラーダッジヴァイパーの4種類。これらのスーパーカーが、迫力のある高速バトルを繰り広げる。コースも4種類から選択可能。緩やかなカーブの多い初級コースが2つ、中級、上級コースが1つづつとなっている。筐体は、ムービング機構が搭載された専用筐体を採用。ゲーム中のマシンに合わせ、筐体が右に左に大きく動き、迫力のある演出を施している。『バーチャファイター3』に使われているMODEL 3基板を使用した第2弾作品としての登場だ。

今回のバーチャ広告は、JAL（日本航空株式会社）。初級コースの背景に、JALのジャンボジェット機が現れるぞ。

FTG リアルバウト餓狼伝説スペシャル

●エス・エヌ・ケイ ●近日稼働予定 ●8方向レバー+ボタン×4 ●MVS

4人の人気キャラがついに復活！

SNKが誇る人気対戦格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第6弾。プレイヤーが選択できるキャラは全部で19人。テリー・ボガードや不知火舞といった人気キャラに加え、ヴォルフガング・クラウザーなど4人のキャラクターが、『餓狼伝説SPECIAL』以来の復活を遂げている。このシリーズの特徴である超必殺技やコンビネーションアタックといったシステムは健在。さらに、改良も加えられている。まずオーバースウェーシステム。ラインが2ラインとなり、自由な行き来が可能になった。そして、リングアウトシステム。画面端には障害物を設定し、リングアウトを完全に排除。新たなコーナーバトルが楽しめるようになっている。

前作『リアルバウト餓狼伝説』と前々作『餓狼伝説3』はサターンに移植されている。この『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』の移植も期待していいだろう。

※『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』の画面写真は開発中のものです。

ETC 続々と登場する新作をチェックしろ!!

FTG ブレイカーズ BREAKERS

- ●ビスコ
- ●稼働中
- ●8方向レバー+ボタン×4
- ●MVS

武術大会FISTを制し、最強の格闘家と闘え！

必殺技の出しやすさなどを追及し、初心者でも簡単に楽しむことができるように開発された対戦格闘ゲーム。プレイヤーが選択できるキャラクターは8人。それぞれのキャラクターは、超必殺技ゲージをためることによって、一発逆転を狙うことができる超必殺技が使用できる。

ETC 清水市代女流四冠王監修 女流将棋教室 (社)日本将棋連盟協力

- ●ビスコ
- ●'97年2月稼働予定
- ●8方向レバー+ボタン×2
- ●SSV

女流四冠王が監修した最強将棋ゲーム登場！

初の七冠王羽生善治氏など、最近、脚光を浴びている将棋。その将棋を、初の女流四冠王に輝いた清水一代さん監修により、ゲーム化。本将棋モードと有名棋士作成の詰将棋モードの2つが用意され、エンディングで出題されるクイズによるプレゼントキャンペーンも実施される。

ETC ジャンジャンパラダイス

- ●金子製作所
- ●稼働中
- ●麻雀コンパネ
- ●SUPER KANEKO NOVA SYSTEM

なめらかなアニメとボイスがあなたを誘う

10人の人気作家が描き下ろした美少女が、12人も登場する脱衣麻雀ゲーム。登場する女の子は、ＯＬや女子高生、女王様など。全員になめらかなアニメーション処理を施し、ボイスには声優を起用。肝心の麻雀部分には、勝負の駆け引きが楽しめる思考がプログラムされている。

PZL ぷよぷよSUN

- ●コンパイル
- ●稼働中
- ●8方向レバー+ボタン×2
- ●ST-V

新システムが加わり、三度ぷよぷよ登場！

２年おきに続編が発表される人気対戦パズルゲームの第３弾。今作では、使用キャラクターが選択可能になったほか、前作にあった相殺システムが進化した新フィーチャー〝日輪相殺〟によって、初心者でも相手に大量のおじゃまぷよを送りこむことが可能になっている。

FTG ヘヴンズゲート

- ●アトラス
- ●稼働時期未定
- ●8方向レバー+ボタン×3
- ●専用基板

アトラスが放つポリゴン対戦格闘！

『豪血寺一族』シリーズのアトラスが、初めて発表するポリゴン対戦格闘ゲームが、この『ヘヴンズゲート』だ。最大の特徴は、戦闘ステージに天井が設けられていること。相手を天井に叩きつけるといった新たなアクションが可能になり、より深い戦闘が楽しめるようになった。

FTG 羅媚斗

- ●エレクトロニック・アーツ・ビクター
- ●稼働時期未定
- ●8方向レバー+ボタン×4
- ●専用基板

獣神を召還し、有利に闘いを進めろ！

エレクトロニック・アーツ・ビクターが初めて放つアーケードゲーム。プレイヤーが選択できるキャラは8人で、それぞれが獣神と呼ばれる攻撃補助システムを使うことが可能。獣神を召還すれば、攻撃範囲が広くなったり、超必殺技が使用できるなどの効果を得ることができる。

SPT セガスキースーパーG

- ●セガ
- ●稼働中
- ●専用筐体
- ●MODEL 2

アルペンスキーワールドカップを体感

雪の上のF-1という異名をとるアルペンスキー。そのアルペンスキー全種目の中で、もっともスピードやスリルなどを味わうことのできる種目「スーパージャイアントスラローム」をゲーム化。筐体に取り付けられたフットコントローラにより、本物の迫力を体感できる。

PZL パズルボブル3

- ●タイトー
- ●稼働中
- ●8方向レバー+ボタン×1
- ●F3パッケージシステム

新システムを搭載したシリーズ第3弾登場!!

画面上のバブルを３つ以上そろえて消すというシステムの人気パズルゲーム第３弾。前30ステージ、560面が用意されている。今回は、異なる攻撃方法を持った８人のキャラクターが選択可能になったほか、バブルが天井部分でも反射するなど、新システムも加えられているぞ。

※画面は開発中のものです。

Virtua Fighter 3

各キャラの戦いのスタイルが出来上がってきた『バーチャファイター3』。今回はアキラからカゲまでの6キャラの実戦で使えるコンボを紹介する。また、今回から始まったQ&Aのコーナー「ショウスケのこれって安定?」にも期待してくれ。

●セガ ●稼働中 ●FTG

実戦で使える超絶コンボ! PART1

アキラ

多少のアンジュでもイケる

このコンボの条件は、アキラが相手より少し下の位置にいれば良い。この状態で順歩翻胯をかけると、相手を自分よりも下の位置に引き倒すことができる。相手を順歩翻胯で引き倒した後の躍歩頂肘は、相手がどんなに回復しても確実に入る。躍歩頂肘で浮いている相手に修羅覇王靠華山を決めろ。

順歩翻胯	躍歩頂肘	修羅覇王靠華山
⇦⇩P+G	⇨⇨P	⇨K+G⇨P⇦⇨P+K

▲順歩翻胯を出す時は、相手よりも下の位置だ。

▲この躍歩頂肘をガードするのは、ほぼ不可能。

▲アンジュレーションがあるため、修羅覇王靠華山が入る。

▲アンジュレーションや重量級には馬歩頂肘がスカることも。

パイ

旋中腿はカウンターヒットで

平地では軽量級、アンジュレーションがかかると中量級まで入るコンボ。旋中腿をカウンターでヒットさせ、相手が浮いているところに燕子双掌を当てる。燕子双掌が相手にヒットすると、少しだけ浮き直す。そこに連環転身掃脚を叩き込もう。燕子双掌の後に飛燕弾腿でも3〜4割減らせる。

燕子双掌	旋中腿	連環転身掃脚
⇨⇨P	⇨K	PPP⇩K

▲旋中腿をカウンターでヒットさせなくてはならない。

▲燕子双掌の代わりに高蹴腿でも良い。

▲1発目の冲拳はレバーを前に入れて打つように。

▲アンジュレーションによっては連環転身掃脚も決まる。

ラウ

これぞ最強コンボ!

連環虎燕掌の1発目を、カウンターでヒットさせると相手は浮く。そこに2発目をブチかましさらに浮かせる。そして飛燕転身掌を当て、飛燕転身掌から派生する背拍掌からの連環転身掃脚で拾う。少しだけ入力が難しいが決まれば相手の体力を6割ほど奪える。練習して、必ずできるようにしよう。

連環虎燕掌	飛燕転身掌	背拍掌	連環転身掃脚
⬉P⇧P+K	⇦⇦P	⇩P	PPP⬇K

▲1発目で浮いていなければ、コンボは完成しない。

▲飛燕転身掌を入力する時に、バックダッシュしないように。

▲背拍掌を出すコツは、飛燕転身掌の残像中に入力しよう。

▲アンジュレーションがあれば全キャラにヒットする。

ウルフ

膝はノーマルヒットで！

ニーブラストをノーマルヒットさせ、ローハンマー→ショートショルダーへつなげるコンボ！ フロントロールキックで追い打ちする時、相手がヘッドスプリングで起き上がると、当たらない場合がある。ヘッドスプリング対策として、サマーソルトドロップが使える。このコンボの威力は4割ほど。

ニーブラスト	ローハンマー	ショートショルダー	フロントロールキック
⇨K	⇩P	⇦⇨P+K	⇦⇨K+G

▲ウルフの膝をノーマルヒットさせると、このコンボが決まる。

▲膝がカウンターヒットしているとローハンマーが当たらない。

▲ショートショルダーの時には1回レバーをニュートラルに。

▲相手はヘッドスプリング以外避けることができない。

ジェフリー

体力の5割を奪う安定コンボ

中量級のキャラクターまで入るこのコンボ。ニーアタックをカウンターでヒットさせ、浮いているところにストレートナックルを1発入れる。そして再びニーアタック。ボディープレスはめったに回避されることはない。重量級にはストレートナックルを入れずに、ニーアタックでつなげよう。

ニーアタック	ストレートナックル	ニーアタック	ボディープレス
⇨K	Pキャンセル	⇨K	⇧P

▲ニーアタックをカウンターで当てて、浮かせろ。

▲ストレートナックルはできるだけPキャンセルで！

▲アンジュレーションがかかっていると当たりやすい。

▲ボディープレスが回避される、と思ったらストンピングだ。

カゲ

壁コンボで6割ゲット！

弧延落による壁ダメージを利用したコンボ。壁際に自分が立ち、相手を弧延落で投げ、相手が壁にぶつかるのを見計らって円月蹴りを出す。そして弾拳、地擂り弾とつなぎ、とどめに影刃を当てる。この他にも円月蹴りの代わりに、浮身膝蹴り→弾拳→水車蹴りでも体力を5割ほど奪える。

円月蹴り	弾拳	地擂り弾	影刃
⇩K+G	P	⬇P	⇨⇩⇩P

▲相手が壁にぶつかった時に、すぐさま円月蹴りを出そう。

▲弾拳を当てるタイミングはちょっとシビア。練習してつかめ。

▲円月蹴りの当て位置が悪いと地擂り弾が入らない。

▲影刃の代わりに、水車蹴りでも良い。華麗に舞え！

ショウスケのこれって安定？

ローキック入れ込み投げ対策

Q 相手のローキックをカウンターで食らっているわけでもないのに、ローキックを食らった後投げられてしまいます。この場合はどう対処すればいいのですか？

A こんにちはショウスケです。今回からこのコーナーを受け持つことになりました。みなさんよろしく！ さて質問の方だが、ローキックをカウンターで食らっていないのであれば、一方的に投げられてしまうことはない。むしろ相手の方が不利な状況なのだ。相手が何か技を出そうとすると、こちらの打撃にことごとく負けてしまうのだ。ローキックを食らったら出の早い中段で反撃だ。

悪い例

▶ローキックがノーマルヒット。あせりの余り、

◀固まってしまい、相手が入れ込んでいた投げを食らってしまった。

良い例

▶ガィーンというカウンター音が聞こえなければ。

◀すぐ中段を。相手がガードするようなら、上段投げを狙おう。

募集
何の前触れもなく始まったこのコーナー。このコーナーでは、読者のみなさまから『バーチャファイター3』に関する疑問や質問のハガキを募集したいと思います。ハガキの送り先はVF3「ショウスケのこれって安定？」の係まで！

SEGA SATURN
TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
滅びゆくその星に紅と蒼の希望の光
スチームハーツが
セガサターンで生まれ変わる！
●3Dモデリングによるゲームキャラクターの全面採用！
●キャラクターデザイン 木村貴宏氏(アニメアール)
●セガサターンの機能を生かしたゲームシステム！
STEAM-HEART'S
スチーム・ハーツ
推奨年齢
年齢制限
18才以上
●初回限定品のみジグソーパズル付/価格未定
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル
本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651
© TGL1997

新着情報と発売目前のソフトがバッチリわかる

バッチリ買いま情報

[次号までに発売されるソフト]

1月24日(金)発売

- ●EVE burst error ●AVG ●7,800円 ●イマジニア
- ●SUPER CASINO SPECIAL ●SLG ●5,800円 ●ココナッジャパン エンターテイメント
- ●ダイナマイト刑事 ●ACT ●5,800円 ●セガ
- ●デイトナUSA Circuit edition ●RCG ●5,800円 ●セガ
- ●トゥームレイダース ●ACT＋AVG ●5,800円 ●ビクター/ビクターソフト

1月31日(金)発売

- ●Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX・翔 ●FTG ●5,800円 ●エクシングエンタテインメント
- ●三國志 リターンズ ●SLG ●6,800円 ●光栄
- ●プラドルDISC データ編 レースクィーンG ●ETC ●3,800円 ●Sada soft
- ●ダイハード・トリロジー ●ACT ●5,800円 ●セガ
- ●BUG TOO! ●ACT ●5,800円 ●セガ
- ●３Ｄベースボール・ザ・メジャー ●SPT ●5,800円 ●BMGジャパン

1月下旬発売

- ●エリア51 ●STG ●5,800円 ●ソフトバンク

1月発売予定

- ●実践パチスロ必勝法！４ ●ETC ●5,800円 ●サミー工業

2月7日(金)発売

- ●蒼＠紅蓮隊 ●STG ●5,800円 ●EAV
- ●シュミレーションズー ●SLG ●5,800円 ●ソフトバンク
- ●はいぱぁセキュリティーズＳ ●SLG ●6,800円 ●パック・イン・ビデオ
- ●ZAP! SNOW BORDING TRIX ●SPT ●5,800円 ●ポニーキャニオン／テレビ東京

2月14日(金)発売

- ●バットマンフォーエバー・ジ・アーケードゲーム ●ACT ●5,800円 ●アクレイムジャパン
- ●天城紫苑 ●AVG ●6,800円 ●CLIP HOUSE
- ●だいな♡あいらん ●AVG ●6,800円 ●ゲームアーツ
- ●ぷよぷよＳＵＮ ●PZL ●4,800円 ●コンパイル
- ●サクラ大戦 花組通信 ●ETC ●4,800円 ●セガ
- ●新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ) ●AVG ●2,800円 ●セガ
- ●クレオパトラフォーチュン ●PZL ●5,800円 ●タイトー
- ●ROOMMATE〜井上涼子〜 ●SLG ●5,800円 ●データムポリスター
- ●エレベーターアクション リターンズ ●ACT ●5,800円 ●ビング

2月21日(金)発売

- ●きゅー爆っく ●ACT ●5,800円 ●アクティビジョンジャパン
- ●スペースジャム ●SPT ●5,800円 ●アクレイムジャパン
- ●WWF イン・ユア・ハウス ●SPT ●5,800円 ●アクレイムジャパン
- ●三國志 バリューセット●SLG ●12,800円 ●光栄
- ●信長の野望 バリューセット●SLG ●11,800円 ●光栄
- ●SEGA AGES/ファンタジーゾーン ●STG ●3,800円 ●セガ
- ●重装機兵レイノス２ ●ACT＋STG ●5,900円 ●メサイヤ
- ●キューブバトラー ●PZL ●5,800円 ●やのまんゲームズ

独断！イー味だしてるバッチリソフト！

ダイハードトリロジー

1粒で3度おいしいソフトです。

映画の「ダイハード」シリーズ３作を、それぞれアクション、ガンシューティング、カーチェイスという異なるジャンルでゲーム化。１つのＣＤに３つの違うゲームが入っているオトク感が最大の魅力だ。海外ゲーム特有のハードバイオレンスで脳髄に刺激を与えよう。

●１月31日発売 ●5,800円 ●セガ ●ACT

エイナス ファンタジーストーリーズ

●3月末発売予定 ●5,800円 ●メディアワークス ●RPG ●完成度95%

徐々にではあるがその巨大な姿を現し始めた『エイナスファンタジーストーリーズ（以下、エイナス）』。今月は、RPGにとって命とも言える「シナリオ」と「キャラクター」の2点を中心に紹介する。声優ファンは各キャラクターの配役にも注目して欲しい。

主人公の生い立ちがストーリーを際だたせる

ＲＰＧというゲームジャンルにおいて、その作品が持つメッセージは〝シナリオ〟という形をとってプレイヤーに伝えられる。『エイナスファンタジーストーリーズ』の物語は、プレイした者にまさしく1冊のファンタジー小説を読破したような充実感を与えてくれる。

この世に生を受けてから、幼年期、少年期を経て成長していく主人公の姿……。自分の分身であるキャラクターに生い立ちから触れていく、そんなゲームシステムもストーリー性を際だたせることの一助になっていると言えるだろう。1人の少年の人生が『エイナス』世界にどう関わっていくのか、セイクリットヴァンガードの場合を例にとって、序盤の展開を紹介していこう。

◀4つの運命が主人公の人生を左右する。彼の歩む道が世界の命運を決める。

▶子供の頃より冒険に接していく主人公。仲間たちとの思い出も心に刻まれていく。

◀さまざまな人々との出会いが、主人公を一人前の冒険家として成長させていく……。

主人公をめぐる、4つの数奇な運命の出会い

今までにも紹介してきたように、『エイナス』の主人公には4つの異なったストーリーが用意されている。ゲーム冒頭の雪降る聖夜、とある教会の前に捨てられた主人公を誰が拾うかによって、その展開は変わってくる。その運命をかえるためにプレイヤーがとる手段は、なんと〝泣く〟こと。教会の前を通りがかるどのキャラクターを泣き声で呼び止めるかで、プレイヤーは自分の運命を誰に託すか決めるのだ。今回、次のページから紹介する〝セイクリッド　ヴァンガード〟の場合、主人公は誰にも拾われずに教会から出てくるシスター・マリアに引き取られて聖職者への道を歩むこととなる。このように、『エイナス』のストーリーは個性的なキャラクターたちとの〝出会い〟によって展開する。下に紹介したキャラクター設定にも注目してもらいたい。キミはすべてのキャラクターと〝出会う〟ことができるだろうか？

シスターマリア
あなたの未来に
幸多からんことを････

教会のシスター・マリア

捨てられたことに誰も気づかない場合、主人公を見つけるのは教会のシスター・マリア。今回はこの〝セイクリッド・ヴァンガード〟としてのストーリーを、10歳までに限定して紹介する。

若き剣士マクガイア登場！

捨てられた赤ん坊に忍び寄る謎の刺客････。そこに現れて刺客を撃退するのが剣士・マクガイアである。彼に拾われた場合、主人公は〝ソードマスター〟として成長していくことになる。

マーシュ
ちっ・・捨て子か
ああ・・イヤだイヤだ

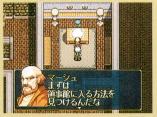
マーシュと4人の娼婦たち

ヤレムの町で宿屋を開くマーシュと4人の娼婦たちが、教会の前を通りがかる。彼らに拾われた場合、主人公は〝ロブ・アーティスト（盗賊）〟としての道を歩んでいくことになる。

老犬チャックが気づけば……

ヤレムの町の郊外にすむ老人グレゴリーと、彼の愛犬チャック。グレゴリーは魔法の研究をしており、主人公はその元で〝フォースマスター（魔法使い）〟としての修行を積むことになる。

4つのシナリオすべてを体験するべし！

普通のRPGと違って、1つのキャラクターパートが終わったからといって、それでおしまいにならないのが『エイナス』の魅力。性格も考え方も違う職業が4つも用意されているので、プレイヤーはエンディングを見てしまった後も、別のキャラクターパートに挑戦することができる。下で紹介している仲間キャラクターも、職業によって変化するので、ぜひとも4通りの物語の結末をその目で確かめてもらいたい。

▲主人公の職業には盗賊もあれば聖職者もある。まさに両極端だよね!?

『エイナス』世界の住人を大紹介！

『エイナス』に登場する魅力いっぱいのキャラクターたちを紹介。また、サターン版の新要素である、ゲーム中の声を担当している声優さんも要チェックだ。

カシム

緑川　光

王国一のロブ・アーティストを目指す、金髪の青年。性格は負けず嫌い！

ナーシャ

かないみか

自らの魔法で知識を封じ込めているフォースマスターの少女。まだ10歳である。

オルガ

さとうあい

ユピトの村にすむ老婆の剣士。伝説の剣技「ツヴァイフィスト」の自称伝承者。

ヴェストリル

速水　奨

いつも冷静なセイクリッド・ヴァンガード。聖職者として信仰に生きている。

セイクリッド・ヴァンガード編の序盤を紹介!

聖夜、ヤレムの教会前……捨てられた主人公の前を通り過ぎていく人々。ここでセイクリッド・ヴァンガード編を選ぶためには、誰がきても一度も「泣かない」で、最後に教会から出てくるシスター・マリアに拾われればOKだ。マリアは主人公を抱いて教会へ。この後、物語は5年後へ進んでいく……。

主人公を捨てる謎の女性……。

物語の冒頭に登場する謎の女性。母親と思われるのだが、主人公をシスター・マリアの教会前に置いて去ってしまう。どうやらストーリーに深く関わる人物のようだ。物語が進むにつれ、その正体が明らかになるのだろうか……。

シスターマリア
まあ‥かわいそうに‥‥
こんな晩に
捨てられるなんて‥‥

マリアとの運命的な出会い……。

誰にも最後まで拾われないでいると、突然教会のトビラが開いて暖かな光が主人公を包みこむ……。出てくるのは教会のシスターであるマリア。この出会いの時より、セイクリッド・ヴァンガードとしての冒険がスタートする。

5歳 ヤレムの村の教会にヴェストリルが現れる…。

あの夜から5年後………主人公はヤレムの町で暮らす少年として成長している。教会の中で生活しており、朝のおつとめ(?)などをマリアと共にする姿が微笑ましい。ヤレムの町には同い年の友だちもいるので、彼らに会いに行ってみよう。しばらくして教会に戻ってくると、そこにはヴェストリルがいてマリアと話をしているのだが……。

神に仕えるのが自分の使命だ!

主人公が外にでかけてから教会に戻ると、ヴェストリルからセクリッド・ヴァンガードとして神に仕えるよう命じられる。主人公の聖職者としての冒険の第一歩は、ここから始まるのだ。この後、さらに5年の年月が流れていく……。

困った人を見たら助けよう!

この5歳の時には、村の中にあるイベントが用意されている。宿屋にいる旅人が大事なお守りをなくしてしまったというのだ。聖職者(のタマゴ)たるもの、困っている人を見かけたら手を貸してあげなければ。早速、ヤレムの町でお守りを探し出そう。そういえば、防具屋のデーブくんが、何か面白いモノを見つけたと言っていたが……。確かめに行ってみよう。

ヴェルメッサ

緒方恵美

レナ

ヴェルメッサはオルトナッシュ教の教皇。レナは聖母と呼ばれている存在で、主人公とも何かしらの関連があるらしい。2人ともかなり重要なキャラだ。

マーシュ

掛川裕彦

ヤレムの町にある宿屋の主人。その過去は謎に包まれている……。

ひとみ

ユキ

ヤレムの宿にいる娼婦。ちょっとドジだが、とても性格のよい少女だ。

若本規夫

バスターギア

オルトナッシュに仕えている、覆面姿の謎の多い忍者。

百々麻子

リンダ

マーシュの宿屋で働く娼婦。チータンという猿をペットにしている。

10歳になると主人公は、マリアから町外れに住むグレゴリーじいさんのところに行くように命じられる。グレゴリーのところで自分の運命を占ってもらった主人公が小屋の外へ出ると、そこには町の友だちの1人が待っている。聞けば子供たちだけで、シレスト山脈にある洞窟へ探検に行こうというのだが……。これが、主人公が初めて体験する冒険となるわけだ。このシレスト山脈の洞窟には基本的にモンスターは登場しないものの、なかなか複雑な階層構造になっている。落とし穴など、機械的なトラップもあったり、パズル的な要素も盛り込まれている。洞窟の奥では、突然巨大なクマに遭遇したりもするが、ここでは戦闘にはならない。さらに先に進んでいくと、祭壇のような場所にでくわすことに。ここには宝石のようなものが落ちているのだが……。この冒険をきっかけに、主人公は広大な『エイナス』へ旅立つことになる。この後の展開はキミ自身が体験して欲しい。

そして主人公は世界へ旅立つ

グレゴリーじいさんに占ってもらおう

▶町外れに住んでいる独り身の老人グレゴリー。10歳になったところで彼の小屋に主人公が行くと、なにやら怪しい魔法を使っているのを目撃する。そう、彼は魔法使いなのだ。この後の主人公の運命を占ってくれるので、グレゴリーの話に耳を傾けよう。

子供たちだけで秘密の相談……!?

▶グレゴリーじいさんの小屋を出たら、子供たちだけで集まって秘密の作戦会議。どうやら、シレスト山脈の中の洞窟の話を聞いたらしいのだが……。子供たちだけで探検に行こうと誘われる主人公。ここでは行くか行かないかの選択を迫られるんだけど、どの場合を選択してみても……。

迷路のような洞窟内を探検だ！

▶洞窟の中は上に下に階段でつながっている。マッピングが必要なほどではないが、落とし穴のトラップなどを解除するには、フロアのつながりを把握しておきたい。洞窟の奥にはなにやら神聖な香りのするエリアが出現するのだが、子供たちにはあまり関係ないみたい。実はここのスペースにある円形の印は、ゲーム中に登場する重要な要素を表したシンボルのようなものなんだけど……。

ばっちり買いま情報チェック	
波乱の人生体験度	★★★★★
戦闘興奮度	★★★
自社ブラン度	★★★

正統派ファンタジーファンにおすすめ

オリベラ — 鈴鹿千春

マーシュの宿屋を実質的にしきる女娼婦。3人の中では最年長だ。

マクガイア — 田中秀幸

オルガの弟子である剣士。面倒くさがりでオッチョコチョイなヤツ。

マリア — 井上喜久子

ロードリー聖教の敬虔な信徒。ヤレムの教会のシスターである。

グレゴリー — 辻親八

ヤレムの町の郊外にすんでいる魔法使いのおじいさん。

アディス — 津田匠子

ヴェルメッサを覚醒させた恐ろしい女。闇の力のしもべである。

バートラム — 中田和宏

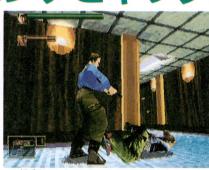
頑丈な鎧に身を包んだオルトナッシュに仕える無慈悲な騎士。

すべての組み技と後半のステージを紹介！

ダイナマイト刑事

ついに発売となる『ダイナマイト刑事』。今回は、先月号では紹介しきれなかったすべての組み技と、ストーリーの佳境となる後半ステージを紹介してしまうぞ！

●1月24日発売 ●5,800円 ●セガ ●ACT ●完成度100%

攻撃方法はパンチとキックだけではない！

◀▲相手をつかんでから、コマンドを入力することで、組み技を使うことができる。拳銃を持っていれば、相手を逮捕することも可能。一発で相手を倒せるぞ。

このゲームの基本となる攻撃方法は、ボタンを押すだけで、出すことのできるパンチとキックだ。連打しているだけでコンボにも変化するし、攻撃の素早さも申し分ない。シンディのキックなら、リーチの長さも驚異的だ。

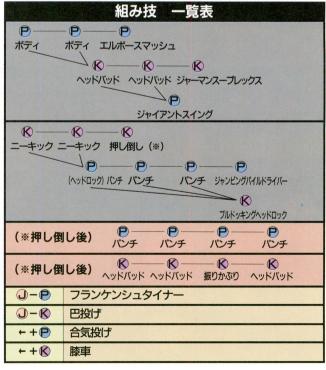
だが、そのパンチとキックを使っているだけでは、このゲームの楽しさをすべて味わったとは言えない。相手をつかんでから派生する数多くの組み技、そして次々と登場する豊富なアイテムを使いこなすことで、初めてこのゲームの真の楽しさを理解することができるようになるのだ。

つかんでからがこのゲームの醍醐味だ！

組み技を使うには、まず相手をつかまなくてはならない。その方法は、何もせず相手に近づくこと。相手の正面に立つことで、自動的に相手をつかんでくれる。このつかみ状態、相手によっては、すぐに振りほどかれてしまうので、コマンドを素早く入力しなくてはならない。派生する技は、右の表の通り。ボディやヘッドバッドから派生している数多くの投げ技を状況によって使い分けよう。

相手の頭を足で挟み、地面に叩きつける。単発技としては威力が高いぞ。

ジャンピングパイルドライバー

ニーキックから派生する強力な投げ技。相手を高く持ち上げてから、逆さにして地面に落す。比較的簡単に出すことが可能。

次々と登場するアイテムを使いこなせ！

アイテムの入手方法は、全部で4つ。1つは、武器を持った敵から奪うというもの。次に、相手を倒すという方法。倒した後に、拳銃のマガジンやライフカプセルなど、回復系のアイテムを落とす場合が多い。背景の中のものを拾うという方法もある。イスやドラム缶など、さまざまなアイテムが使用可能だ。最後は、自分がやられるという方法も。コンティニュー後、拳銃が手に入るが、本当に最後の手段とした方がいいだろう。

▲▶ライターとスプレーの、2つのアイテムを組み合わせることで、より強力な武器になる。

❶飛び道具系アイテム

ハンドガン(＝拳銃)、マシンガン、対戦車ライフル、ロケットランチャーの4つが、この飛び道具系アイテムだ。対戦車ライフルとロケットランチャーは、複数の敵を同時に攻撃可能だが、どちらも6発しか装填されていない。

ロケットランチャー

▲相手から離れていても攻撃できるので、ボス戦で武器を持っているととても便利。

❷凶器系アイテム

デッキブラシやスチールパイプなどのこの凶器系アイテムは、ほとんどの場合、ステージ中に落ちている。素手よりも、攻撃力が高くなるので、飛び道具系アイテムを持っていない時は、拾った方が、戦いを有利に進められる。

▲割れたビンで攻撃。いくらテロリストだからって、その仕打ちはないんじゃ…。

❸補給系アイテム

この補給系アイテムは、大きく2つに分けられる。1つはハンドガンとマシンガンのマガジン。もう1つは、ライフ回復アイテムだ。マガジンは、ストックしておけるので、絶対拾うこと。銃を持っていなくてもストック可能だ。

ライフカプセル

▲ライフ回復アイテムは3種類。種類によって、回復量が異なっている。

❹応用武器系アイテム

応用武器というだけあって、これらは普通は武器としては使用しないものばかり。黒コショウや25インチモニターなど、妙なものが用意されている。エレベーターホールにある柱時計（ヴィンテージもの）も武器として使えるぞ。

柱時計

▲懐かしの『ベアナックル』にも登場した黒コショウ。ダメージ量は少なめだ。

緊急特集 大統領の一人娘
キャロライン＝ヨーコ＝パウエルの秘密

主人公の2人、ブルーノとシンディ。そして、ウルフ＝ホンゴウ以下、次々と登場する敵キャラクターたち。ゲームを進めていると、このメイン・キャラクターたち以上に目立っている人物がいることに気づく。テロリストに狙われている女の子。彼女こそ、アメリカ合衆国大統領デンゼル＝パウエルの一人娘、キャロライン＝ヨーコ＝パウエルだ。黒人の父と、白人の母を持つ12歳。趣味はダンスと机潜り。この趣味のおかげで、今回の事件では難を逃れている。性格は、VIPなだけに、とても高圧的。「私に跪くのよ！」が口癖だ。12歳にして、大学1年生。合衆国初の女性大統領になるのが夢な、元気な女の子なのだ。

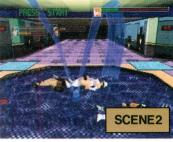
◀両親は黒人と白人。なぜミドルネームは、ヨーコ？

▲机潜りは役に立ったが、無線機で助けを呼び、見つかってしまうなんてまだ子供だ。

ゲーム後半、STAGE3からSTAGE5を大紹介!!

STAGE3 ロビーフロア 警官隊を援護しろ!!

このステージに登場する敵は、ほとんどが武器を持っている。その敵を攻撃し、持っている武器を落とさせるまではいいのだが、武器を拾っている最中に、別の敵がどんどん攻撃してくる。とりあえず、武器は二の次にして、片っ端から敵を倒していこう。噴水が舞台となるSCENE2は、噴水の噴き出す瞬間に当たり判定があるので注意すること。噴き出し口付近には近づかない方がいいだろう。

▲警官隊との銃撃戦を一時中断して、ブルーノたちに襲いかかってくる。

▲噴水の噴き出し口に注意しながら、テロリストと対決。噴水に当たると派手に吹き飛ぶぞ。

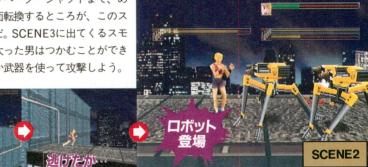
▲シンディと比較すると、巨人の身長はおそらく3m以上。サマーソルトを使って攻撃しよう。

▲大金庫が開き、至福の笑みが浮かぶ。

▲レーダーの位置はつねに注意。

STAGE4 2ndタワー屋上 大統領の娘が危ない!

屋上からエレベーターシャフトまで、めまぐるしく場面転換するところが、このステージの特徴だ。SCENE3に出てくるスモウレスラーと太った男はつかむことができない。打撃技か武器を使って攻撃しよう。

▲▶ライフ回復アイテムが落下してくる。エレベーターに注意して、確実にゲットしてから、STAGE5へ進もう。

STAGE5 1stタワー最上階、再びテロリストのボス、ウルフ＝ホンゴウを倒せ！

エレベーターシャフト前の通路から、ウルフ＝ホンゴウの待ち受ける社長室までが、このステージの舞台となっている。さすがに敵の本拠地なだけあって、登場する敵は動きが素早く手強いやつばかり。そのため、打撃技や武器で攻撃するよりも、つかんでからの組み技で倒した方が、ライフ消費量が少なくてすむだろう。

SCENE3では、ザコをすべて倒すと巨大な消防隊員が登場。その大きな体で攻撃してくるだけでなく、爆弾も使ってくる。こいつだけは、武器を使って攻撃した方がいい。そのボスを倒すと社長室へ。ウルフ＝ホンゴウは、ボスだが、例外的につかむことができる。しかし、つかんでもすぐに振りほどかれてしまうので、素早いコマンド入力が要求されるぞ。

▲数多くの武器が登場するが、組み技を使った方が無難だ。

▼社長室前での戦い。登場するほとんどの敵が武器を持っている。素手で戦うのは、ちょっと不利か…。

▲派手なスーツを着た2人の男は、拳銃で攻撃してくる。正面で向かい合わないようにしよう。

▲社長室へ入ったブルーノたちは、衝撃の事実を知らされる。このビルはあと5分で爆破されるというのだ。一歩も後へは引けない戦いが始まる…。

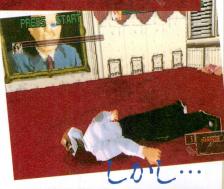
▲ウルフ＝ホンゴウだけでなく、壁から、ソファーや本棚がせり出し襲ってくる。

ONE POINT 攻略 しゃがんでいる敵にはダウン攻撃だ！

ゲームも後半になってくると、敵の中には1回倒れると起き上がらずに、寝転んだまま攻撃してくるやつが出てくる。この寝転んでいる敵を攻撃するのは結構厄介だが、それに対処する方法がある。それは、ダウン攻撃。ジャンプ中に方向キーの下を押しながらパンチでエルボードロップ、キックでニードロップが出せる。この技を使って攻撃しよう。

▲しゃがんでいる敵には、武器で攻撃する方法もある。吹き飛ばせ！

◀しゃがんでいる敵の上空にジャンプし、コマンド入力。

◀文字どおり、ダウン攻撃としても使用できる。

ばっちり買いま情報チェック	
爽快アクション度	★★★★★
ディープスキャン度	★★★★★
ダイ・ハー度	★★★★
濃いマニアも納得！	

8種類のマシン、そして2つの新コースを大紹介!!

DAYTONA® USA CIRCUIT EDITION™

デイトナUSA サーキットエディション

●1月24日発売 ●5,800円 ●セガ ●RCG ●完成度100%
●モデム、マルチコントローラー、レーシングコントローラー、対戦ケーブル対応

今だに人気の衰えないRCG『デイトナUSA』。そのバージョンアップ版がついに発売される。そこで今回は、選択可能な各マシンの特徴と、新しく加わった2つのコースを徹底的に紹介するぞ！

ついに実現した対戦プレイに燃えろ!!

この『サーキットエディション』最大の特徴は、前作では搭載されなかった対戦プレイが可能になっていること。しかも、上下2分割画面による2P対戦プレイだけでなく、対戦ケーブルを使っての2P対戦もできる。さらにモデムを使うことによって、X-BANDによる通信対戦プレイも可能になっている。

コースは、前作にも存在した3コースに加え、2つのコースを追加。5つのコースが楽しめるようになった。もちろんこの5コースすべてで、通信対戦プレイが楽しめるぞ。

◀▲2P対戦プレイは上下2分割画面、通信対戦プレイはフルスクリーン（1画面）で相手と対戦する。

ドリフトをマスターしろ!!

高速でコーナーを曲がるドリフト。このゲームでは、ブレーキをかけながら、大きくハンドルをきらないとドリフトしてくれない。やりすぎなくらいブレーキをかけ、思いっきりハンドルをきるといいぞ。

▲コーナー手前でブレーキをかけ、ハンドルを大きくきる。車がコーナー出口方向に傾いたら、カウンターをあてながらアクセルオン。

E・マーティンが歌うオープニング曲に注目!

旧コースなどのビジュアルも新しく描き直されているが、サウンドも前作収録曲には、すべてアレンジが加えられている。さらに、新規の曲も追加。その中でも、特にオープニング曲とリプレイ時に流れる曲に注目してほしい。この2曲でボーカルを担当しているのは、アメリカのハードロックバンド「MR.BIG」のボーカリスト、エリック・マーティンなのだ。彼のソウルフルなボーカルを堪能することができるぞ。

◀▲全米No.1ヒット曲も放っている「MR.BIG」は、日本を含むアジアでの人気も高い。ベスト盤が発売中だ。

サイン色紙プレゼント!

そのE・マーティンのサイン色紙を1名様にプレゼント。P.228の宛先に応募してほしい。「BIGなサイン」係まで。

 ※プレゼントの当選は、発送をもってかえさせていただきます。

マシンそれぞれの特徴を把握しろ!

今回用意されているマシンは、初心者用から上級者用まで、3タイプ8種類。それぞれに、グリップ(コーナーの曲がりやすさ)、アクセラレーション(低速域での加速性能)、マックススピード(最高速度)の3つの数値が設定されている。数値が同じマシンでも、走ってみると微妙に操作感が違っているので、まずは自分が操作するマシンの特徴を覚えなくてはならないぞ。自分好みのマシンを見つけよう。

▲マシンが変われば、コーナーの曲がり方など、操作感覚も大きく違ってくる。

各タイプ別おすすめマシン

Wolf TYPE BIGINNER

GLIP ★★★★
ACCELERATION ★★★★★
MAX SPEED ★

スピードはないが、走りやすさ抜群!

初心者用ということもあり、グリップ力が高く、最高速度は低い。コーナーなどで、ハンドルをきるのが多少遅れてもそのグリップ力のおかげで、クラッシュをまぬがれることができる。アクセラレーションも高く設定されているので、小さなミスなら、あまり影響はない。

◀▲タイヤが地面に吸い付いているかのような安定感が魅力。

Balance TYPE NORMAL

GLIP ★★★★★
ACCELERATION ★
MAX SPEED ★★★★

グリップ力、最高速とも申し分なし!

ノーマルタイプとしてはちょっとクセのあるマシン。グリップ力は高いのだが、アクセラレーションが低いので、1つのミスが命取りになる。しかし、最高速は速いので、一度スピードに乗ってしまえば、エキスパートタイプのマシンにも劣らないタイムを叩き出せる。

◀▲一度スピードが落ちると、回復するまで時間がかかる。

Phoenix TYPE EXPERT

GLIP ★
ACCELERATION ★★★★★
MAX SPEED ★★★★★

扱いづらいジャジャ馬! パワーが魅力!

グリップ力がまったくないので、コーナーを曲がる時に、1つのミスも許されない。しかし、アクセラレーションの高さと最高速の速さは魅力。自分の走りができるようになれば、驚異的なタイムを記録できるようになる。操作感はかなりクセがあり、慣れるまでに時間がかかる。

◀▲タイトなコーナーはキチンとスピードを落として曲がろう。

その他の5台も個性的だ!

上に紹介した3台以外のマシンも、それぞれに良さがあるのでまったく無視してしまうわけにはいかない。前作にも登場していたホーネットやギャロップなど、どのマシンも操作感に特徴がある。自分が最も操作しやすいマシンを見つけよう。

MAX(TYPE-BIGINNER)

グリップ力とアクセラレーションの数値は驚異的。緩やかなコーナーを曲がるときは、ハンドルがききすぎてしまうくらいだ。

HORNET(TYPE-NORMAL)

すべての数値が平均的。大きな特徴が無いので、操作感に不満はないが、慣れてくると物足りなさを感じてしまうかもしれない。

Gallop(TYPE-NORMAL)

数値は、ホーネットとまったく同じ。しかし、ギャロップの方が、グリップ力が優れているようだ。その他の操作感は、ほぼ同じ。

Oriole(TYPE-EXPERT)

フェニックスと同様に、グリップ力はないが、スピードはある。フェニックスよりは、扱いやすいが、操作が難しいという点は一緒。

Magic(TYPE-EXPERT)

グリップ力が高く、最高速度が速いため、コーナーでテールが流れてしまうことが多い。カウンター命のデリケートなマシンだ。

新たに加わった2つのコースを大攻略!!

緩やかなコーナーが連続する高速サーキット!!

National Park Speedway（ナショナル・パーク・スピードウェイ）

比較的簡単に走ることのできるコース。難易度は低い。緩やかな高速コーナーが連続し、最終コーナー手前にヘアピンカーブが待ち受けている。いかにスピードを落とさず走り切るかが最大のポイント。200km/h以下に落とす場所は無いぞ。

▲スタートダッシュの成否もポイント。
▶美しい国立公園内に広がるサーキット。背景にはジェットコースターが。

②シケインは直線で!

カギ型のシケイン。この狭い入り口を最短コースを通り、直線的に抜けていこう。多少左右に動いてもいいが、大きく動くとタイムロスになる。壁にぶつからないように注意すること。

▶左右の壁が目前に迫るが、怖がらずに走ろう。

③3連コーナーを見極めろ!

緩やかなカーブが3つ連続している。次のコーナーが見えてからハンドルをきっても遅いので、早め早めにハンドルをきっていこう。

◀インからインに入っていくように走る。

④ヘアピンカーブはドリフトで抜けろ!

このコース最大の難関。マシンのグリップ力によって差は出るが、コーナー手前の直線から減速、コーナー直前でドリフト。そのままカウンターをあてながら、アクセルをあけていこう。

◀左側の標識を目印にして減速開始。初級用のマシンなら最後の、上級用なら一番手前の地点で減速しろ。

①コーナーの出方が大事!

第1コーナーは比較的緩やかだが、スピードが出すぎていると、立ち上がりで壁にぶつかってしまうことがある。アウト・イン・アウトを心がけよう。

▲コーナー出口前で、少しアウト側にふくらんでから、インに入っていく。

▲インから立ち上がり、壁ギリギリを抜けていけば、速度はほとんど落ちない。

⑤ピットに注意!

最終コーナーを立ち上がり油断をしていると、ピットロードに入ってしまう場合がある。最終コーナーはインから抜けよう。

◀左が本コース、右がピットロード。間違えるな。

直角コーナーやヘアピンカーブが点在するテクニカルコース!!

Desert City（デザート・シティ）

とにかく次から次へとコーナーが現われる。そのすべてがテクニカルなコーナーで、繊細なハンドリングが要求される。直線と呼べるのは、ホームストレートのみ。しかし、ドリフトを使うことによって、減速箇所を少なくすることが可能だ。

◀▲立体交差や直角カーブが存在するなど、凝った作りが特徴。列車もコース脇を走っている。

▲ときには思い切った減速も必要とされる。コースを覚えないとツライぞ。

❷アクセルオフで進め!

ヘンピンでの減速状態のまま、このコーナーは抜ける。スピードが出ていると曲がりきれないぞ。

▲左の岩肌のせいで、コースの先が見えないのが不安だ。

❸連続コーナーもアクセルオフ!

緩いカーブが2つ、急カーブが1つの連続コーナー。最後のカーブは、アクセルを離して走ろう。

◀最後のカーブ以外はアクセルオン。

❹恐怖の直角カーブ!

90度の完全なる直角カーブ。道路上の矢印の上を通る瞬間に減速開始。アウトから直角カーブのイン側ギリギリを攻めるような感じで、走り抜ける。もちろんドリフトしながらだ。

◀アウトからイン、そしてまたアウトへ。常識だ。

❻立ち上がりに注意!

2つ目のヘアピンカーブ。このコーナーが終了すると長い上り坂が待っている。なるべくスピードを上げ、コーナーを立ち上がろう。

▲コーナーが終わるあたりで一気に加速し、坂を上れ。

❺早めのブレーキがポイント!

初級用マシンならアクセルを離すだけで進めるが、上級用マシンは、早めの減速が必要だ。

◀チェックポイントの手前あたりで減速していく。

❶長く続くヘアピン!

長く緩やかなヘアピンカーブ。コーナー手前ギリギリで減速し、カウンターを少しずつあてながら抜けていく。ダートが広いので、コースアウトは大きなタイムロスだ。

◀コーナーの流れに合わせてカウンターをあてていく。

❼アクセルオフで曲がれ!

最終コーナー。アクセルを離し、惰性で進んでいく。そしてホームストレートへ。

▲イン側の壁ギリギリをアクセルオフ状態で走る。

ばっちり買いま情報チェック	
対戦燃え燃え度	★★★★
スピード体感度	★★★★★
ハードなサウン度	★★★★★
MR.BIGファンも買い!	

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

ハリウッドの冒険映画を観ているようなプレイ感覚が味わえる『トゥームレイダース』。発売を間近に控えた今回は、最初のステージとなる「インカ帝国」の見どころを、各エリアのマップを交えながらダイジェストで紹介しよう。基礎攻略はこれでばっちりだ!!

●1月24日発売　●5,800円　●ビクター/ビクターソフト
●ACT+AVG

古代遺跡に眠るまぼろしの秘宝を求めていざ出発!!

ゲームの主人公レイラ・クロフトは、さまざまな国の文化遺産を発掘し、その報酬で気楽な生活をしているトレジャーハンターだ。ある日、彼女は「ナトラ社」のオーナーから未知のパワーを秘めた『秘宝』を探し出してほしいと依頼される。そして、彼女は好奇心からその依頼を気軽に引き受け南米へと旅立つ。そこには、数々のハプニングが待ち受けているとも知らずに……。はたしてレイラは、未知の古代遺跡から生還することができるのか？　それはプレイヤーの双肩にかかっているのだ!!

▲数々の古代遺跡を探索して、『秘宝』を探し出すことがプレイヤーの使命だ。

▲美麗なムービーシーンではゲームのストーリーが語れる。

●インカ帝国ってどんなところ?●

南アメリカ・ペルーに実在した「インカ帝国」文明。レイラの冒険は、この文明をモチーフに作成されたステージから始まる。特徴は、各エリアに仕掛けられた数々のトラップ。ただ、これらのトラップはレイラの命をおびやかすものではなく（もちろん全部ではないが)、侵入者をまどわすパズル的なものが多い。ステージ自体が、巨大なパズルになっているといってもいいだろう。プレイヤーは、この遺跡の奥深くに眠る『秘宝』を目指して、数々のトラップをかいくぐりながら進んでいくのだ。

▲トラップばかりに気をとられないように。ステージにはレイラを襲う敵も多いのだ。

インカ帝国クリアまでの流れ

◆洞窟
インカの遺跡に続く長い洞窟。このエリアでレイラの基本的なアクションを身につけよう。言わば練習ステージだ。

◆ビルカバンバの町
ここからが本番、インカの入り口となるエリア。このあたりから、仕掛けられたトラップが巧妙になってくる。

◆未開のジャングル
インカ帝国の奥深くにあるジャングル。このステージをクリアするには、あるアイテムが必要なのだが……。

◆クロアペクの墓
インカ帝国の最終エリアでは、プレイヤーの知力が試される。3つの部屋の謎をすべて解かないとクリアできない。

次のステージへ…

どうやって進んでいくの?

レイラの基本動作は、走る・ジャンプ・アクションの3種類。しかし、アクションに関してはボタンこそ同じだが、状況によりいろいろな動きをとるという点に注意。さまざまなアクションを組み合わせるように駆使して、道を切り開いていこう。

◀バック転や横ジャンプなどの特殊なジャンプは、方向ボタンを組み合わせておこなう。

レイラのアクションはこんなカンジです

遺跡の中を進んでいくために必要なアクションをここに紹介。すべてのアクションをマスターせよ!!

▲Ⓑ+方向ボタン上下で、物を押したり引いたり。

▲アイテムに近づいてⒷを押すと拾うことができる。

▲Ⓑで撃つ前に、Ⓒで銃を構えるのを忘れないように。

▲水中はⒶで前進。青（ブレス）メーターに要注意。

▲ジャンプ後にⒷ。つかまったら方向ボタン左右で移動可。

◀これは簡単。スイッチの前でⒷ。

※マップ記号の意味：□…アイテム　□…重要アイテム
□…セーブポイント　▲…スイッチ

できれば見たくないけどね…

レイラも人間。体力が0になったり、高い場所から落下すれば死んでしまう。

エリア1――洞窟

インカに続くあやしげな洞窟

遺跡に到着したとたん、狼に襲われるレイラと遺跡の案内人。レイラはなんとかその場をしのぐも、案内人は狼の牙に倒れてしまう……。

この洞窟には、イジワルなトラップはほとんどない。ただし、吸血コウモリが頻繁に出てくるので、銃はつねに構えておくこと。

POINT 1 巨大熊は上から狙い撃ち!!

①の階下の部屋には巨大熊がうろついているが、体力回復アイテムの救急箱もある。これを取る前に、まずこの熊を倒そう。若干時間はかかるかもしれないが、通路ギリギリの部分に立ち、上から銃で攻撃するのが一番安全で確実だ。

◀この位置で巨大熊を撃つ。当たりづらいようなら左右どちらかに移動してみよう。

POINT 2 スイッチ入れたら素早く行動

◀スイッチを入れたらすぐに左を向いてジャンプで移動。

②の扉を開ければこのエリアは終了だ。この扉のカギは、同じ部屋の③にある。カギはスイッチ式で、ONにしたあと一定時間でOFFになる。このスイッチがOFFになる前に②の扉を開けられるように、素早く行動するべし!!

MONSTER DATA―① BAT

吸血コウモリ

HP：1

特徴：通常は天井に張り付いているが、敵を発見すると襲ってくる。動きが遅いので簡単に倒せる。

エリア2――ビルカバンバの町

さびれた町にひそむ巧妙なトラップ

洞窟を抜けると、そこにはさびれた町なみが現われる。このエリアから、敵の多さもさるものながら、仕掛けられたトラップも本格的なものになってくる。細心の注意を払いながら、少しずつ進んでいこう。

POINT 1 小さな像はどこに？

このエリアをクリアするカギとなる『小さな像』と『シルバーキー』。これらは①に隠されている。まずは②の部屋に行き、色の違う壁を押してみよう。すると通路が現われるので、そのまま壁を押し続けて①の部屋に向かおう。

▲これが色の違う壁。コレを押し続けると……。

◀めでたく①に到着。アイテムを取ったら、押してきた壁を足場にして脱出だ。

POINT 2 鍵穴を見逃すな!!

手に入れた『シルバーキー』は③で使うが、鍵穴を見落としがちなので注意しよう。鍵を使って扉を開けたら、その先の④に向かう。この部屋のトラップを順番にクリアして道を開けばゴールは目前だ。

▲これが例の鍵穴。これの前で『シルバーキー』を使うのだ。

MONSTER DATA―② WOLF

オオカミ

HP：6

特徴：突進してくるものや警戒心の強いものなど、いろいろなタイプがいる。

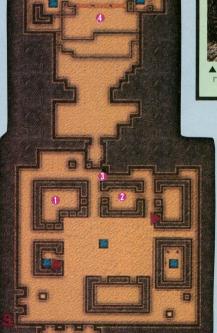
MONSTER DATA―③ BEAR

巨大熊

HP：20

特徴：通常は4足で歩くが、獲物を見つけると2足で立ち襲ってくる。攻撃力が高いので注意。

MONSTER DATA―④

RAPTOR ラプトル

HP：20
特徴：レイラの背丈と同じくらいの小さな恐竜。移動速度は早いが、方向転換は遅い。攻撃力は巨大熊より低いが、油断は禁物。

エリア 3―未開のジャングル

闇にうごめく影の正体は!?

町をあとにしたレイラが着いたのは、未開のジャングルだった。ここには今まで以上の強敵、ラプトルやティラノサウルスが登場する。このエリアをクリアするには水門を開けなければならない。その水門を開けるには『3つのギア』が必要なのだが、それらはこのエリアのあちこちに散らばっているらしい。

POINT 1

川の上流に向かえ!!

ゲームがスタートしたら、すぐ①に向かう。ここに横たわるガイコツの近辺には、ショットガンが落ちているので必ず手に入れること。また、ここには水門があるが、この水門を動かすには3つの『ギア』が必要だ。『ギア』を全部集めたら、再度ここに足を運ぼう。

▲これが問題のガイコツ。周囲を見渡しながら移動すれば、簡単に見つけられるはず。

POINT 2

3つの『ギア』はどこに？

例の『ギア』は②と③と④の3ヵ所にある。取る時は③、④、②という順番が効率的だ。ただし、壊れたつり橋の先にある②を取る時は苦労するはず。この橋を渡るコツは、十分に助走して橋ギリギリの位置でジャンプすること。ジャンプ高が頂点に達したら、すぐにⒷを押そう。

▲全部集めたら①に向かい『ギア』をセット。スイッチを押せば水門が開く。

POINT 3

迫りくる巨大な恐竜を倒せ!!

⑤の地点ではラプトルが2匹出現する。これらは1匹ずつ誘いだしながら倒すこと。倒したら⑥まで足を進めてみよう。するとティラノザウルスがレイラに襲いかかろうと、口を開けて威嚇する。この時、まだ攻撃してはダメ。とりあえず、急いで⑦の部屋に向かおう。この部屋の出入り口付近で敵を遠くから撃ち、相手が接近したらすぐに部屋に逃げ込む。これを繰り返せば、簡単にティラノザウルスを倒せるのだ。

▲「シャーッ！」っと声が聞こえたらすぐに振り返り、⑥を目指して一目散!!

▲部屋の奥まで入らないと、攻撃されてしまうので注意すること。

MONSTER DATA―⑤

DINOSAUR ティラノザウルス

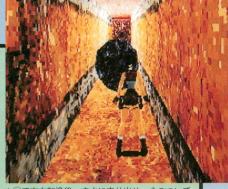
HP：100
特徴：巨大な肉食恐竜。全モンスター中、屈指の攻撃力を誇る。その鋭い牙で噛みつかれたら、一発でアウト。

エリア 4—クロアペクの墓

扉を開けて、秘宝をゲット!!

いよいよ「インカ帝国」最後のエリア。ここには目的の『秘宝』が眠っているが、それを手にするためには『3つの部屋』に隠された謎を、それぞれ解き明かさなければならない。しかもそれらは、たどったルートをしっかりと覚えたり、トラップをうまく活用しなければ解くことはできないのだ。また、謎を解いて『秘宝』を手に入れたからといって油断はできない。『秘宝』を入手した瞬間、インカ最大のトラップと新たな展開がレイラを待ち受けているのだから……。

POINT 1 とにかく走れ!!

❶の通路は少しずつ進んでいくこと。ここには、大きな岩が転がってくるトラップが仕掛けられているのだ。このトラップが作動したら、素早く方向転換して逃げよう。もし逃げ遅れてしまうと……。結果はわかるでしょ?

▲Ⓛで方向転換後、すぐに走り出せ。まごついてると、あっという間に岩の下敷きになってしまう。

POINT 2 色の違う壁を押してみよう

❷の部屋は行き止まりに見えるが、じつは扉を開けるスイッチが隠れている。この部屋の色の違う壁を押すと、スイッチへの道が現われるのだ。しかしスイッチ直前の通路には、落し穴のトラップもあるので落ちることのないように。

POINT 3 柱を動かして道を開け!!

❸で1つめの柱を動かしたら、その柱を使って❹に向かいスイッチを入れる。次に❺で2つめの柱を動かし、今度は❻に行ってスイッチON。すると❼へ行けるようになるので、そこで扉のスイッチを入れれば『秘宝』は目前だ!!

◀❹の部屋のスイッチをONにすると……。

▶一方通行の扉が開き、❸へ戻れるようになる。

POINT 4 『秘宝』を手に入れると…

『秘宝』をゲットすると、天井が崩れ落ちるトラップが作動する。とにかく❽を目指して逃げ、到着したらすぐ池に飛び込もう。ただし、逃げる途中「ナトラ社」からの刺客・ラーセンが襲ってくるので、コイツを倒すのを忘れずに。倒す時は、天井からの落下物がない場所までおびきよせてからでも間に合う。深追いは絶対するな!!

▲❾から❽は一直線。多少のダメージは気にしないで先を急ごう。

POINT 5 判明する、ある事実

天井崩壊のトラップをかいくぐってラーセンを倒すと、彼の口から『秘宝』に関する意外な事実を聞くことができる。それにしても懲りないラーセン。レイラに反撃を試みるのだが……。

▲刺客・ラーセンは、このあたりで倒すといいだろう。

▲なんと、『秘宝』は3つあるらしい。

レイラの華麗な回し蹴り炸裂!!

ナトラ第一の刺客 ラーセン

ばっちり買いま情報チェック	
過激な冒険野郎度	★★★
驚く仕掛け度	★★★★★
サバイバル度	★★★★
映画なみの臨場感を味わいたい人に	

D-XHIRD ディ・サード™

7人目のキャラも登場し、いよいよその全体像が見えてきた感のある『D-XHIRD』。発売が待ち遠しいぜっ!!

●発売日未定　●価格未定　●タカラ　●FTG

7人目のキャラクターと新要素が明かされた!!

毎月着々と開発が進行しているのは、本誌でお伝えしている通り。今月は7人目のキャラ、メロウの完成とともに「ダイナミック・ノンストップ・スピーディ」を具体化するゲームシステムを公開。その他、音楽に「超兄貴」の葉山宏治氏を迎えることが決定。重厚な世界観を持つこの作品で、どんなサウンドを聞かせてくれるのだろうか。

◀左の写真が7人目のキャラ、メロウ。金髪のフランス人で、サーベルを持った剣客だ。

◀「マザー」を守護する者たちの子孫という設定だが、「マザー」の正体についてはまだ明かされていない。

遺伝子操作によって産み出された超人

MEROW［メロウ］

精悍な表情に浮かぶ狂気の笑み。人を斬る剣客として、その身体に染みついた人殺しの血が、彼をそうさせるのか？　だが、そうではなく、彼は自分の脳にインプットされたある情報に操作されているらしい……。ある諜報部員のデータの中で見つかった、遺伝子操作により、人間を越える能力を持つ存在、ガーディアン。メロウの脳に埋め込まれた情報とは、遺伝子操作によるものなのか？

▶メロウの武器は、長くて細身のサーベル。〝平突き〟が主な戦法だが、フェンシングのような動きも取り入れている。

◀先月ちょっとだけ紹介したコオジンと戦うメロウ。なぜ彼らは剣を交えるのか？

ついに見えてきたゲームシステム ガードレベルゲージの正体は？

今月になってシステムがいくつか公開された。前回以前で紹介している「リングアウト復帰技」や「壁蹴り」「天井蹴り」といった新要素を加味して、ゲーム全体の完成図を想像してみてほしい。ノンストップ・ダイナミック・スピーディが、君には見えるか？

武器の破壊

体力ゲージの下に注目せよ

画面上の黄色いゲージは体力ゲージ。その下のゲージは「ガードレベルゲージ」という。このゲージは相手の攻撃をガードするたびに減少し、ゼロになると不利な要素が増えるというもの。いわば「待ち」対策だ。

▲ルシファーの鎌が砕け散る瞬間。右のガードレベルゲージに注目!!

画面上のゲージに注目せよ!!

ガードレベルが少なくなると、相手の攻撃を防御するたびに武器を破壊される確率がアップする。すなわち、待ちが不利であるということだ。一度破壊された武器は、次のステージまで復活しない。

武器なし時の技

身軽になり専用の技が使える

このゲームでは、上記の武器破壊（武器を落とすこともある）に加え、自ら武器を捨てて闘うことができる。武器がない場合、身軽になりスピーディな攻撃が増え、武器なし専用技が使えるようになる。

▲剣を置いて、カレンを地面に叩きつけるボゥイ。武器なし時専用の技が使えるようになるため、一概に武器がなくなることが不利だとはいいきれない。この他、ガードレベルゲージが少なくなると使える技も存在するらしい。

真剣白刃取り

素手が必ずしも不利というわけではない

武器を落とした場合、攻撃力ではさすがに武器ありには勝てないが、かわりに素手状態の専用技を得ることができる。「真剣白刃取り」は武器なし時の代表的な技で、成功すれば相手を無防備にすることができる。

▲相手の攻撃に合わせてコマンド入力で真剣白刃取り。タイミングが重要。

▶成功すると、このように相手にスキを作ることができる。

白刃取り後の展開

白刃取り側有利か？

白刃取りに成功した直後に、コマンドを追加入力すれば、相手の武器を折ったり、武器を払って相手を投げるといった動作に発展させることができる（いわゆる投げコンボ）。もちろん、コマンドを失敗すると武器なし側が不利になる。

▲サンジュウロウ（右）が白刃取りに成功。投げられたメロウはバランスを崩し、頭から転倒してしまう。

▲サンジュウロウの直立姿勢は、すでに行動可能ということを意味する。

D-XHIRD NEXT……来月はいよいよ全キャラ登場か!?

これでいくつかのシステムが解明されたわけだが、来月はさらに多くのキャラクターを紹介できる予定だ。キャラ設定がウリの1つでもある『D-XHIRD』、来月もお楽しみに。

新世紀EVANGELION 2nd Impression

●春発売予定　●6,800円　●セガ　●AVG

先の2月号で速報をお届けした『新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression（以下エヴァ2）』。今月は戦闘シーンと使徒の続報、開発者インタビューの豪華3本立てでお送りします！

"エヴァ"とモーションキャプチャーの意外すぎる組み合わせでアニメ本編の臨場感をバッチリ再現!!

『エヴァ2』の戦闘シーンはフルポリゴンで描写されていて、その動きにはモーションキャプチャーが使われているということは前号お伝えした通り。「でもエヴァって人造人間じゃん、モーションキャプチャー、ねぇ……」などと思うなかれ。実際に動いているところを見れば、その不安は一気に解消するはず。モーションキャプチャーでの動きが、アニメ本編でのエヴァのイメージに見事にハマっているのだ！

▶背景と手前の景色を用意しておいて、その中でポリゴンエヴァが闘うという仕組み。モーションを担当した人は、さぞかしシンクロ率が高い適格者だったのだろう。

せめて、学生らしく

小林正英氏
セガ・エンタープライゼス
コンシューマソフト研究開発本部
第一コンシューマ研究開発部
ディレクター

「本編ではほとんど語られなかった14歳のシンジたちを描きたかったんです」

――まず、サブタイトルの「2nd Impression」には、何か意味が込められているのですか？

小林：普通だと「セカンドインパクト」だと思われるんでしょうけれど、それじゃあ安直すぎるんでやめようか、と。でも、『エヴァ2』というのもちょっと……ということで、チーム内で色々考えた結果こうなりました。辞書をひいていただけると、意図を理解していただけるかと思ってます。

――仮に『2』のストーリーを、原作の話に割り込ませるとしたら、今回の話は第何話あたりになるんでしょう。

小林：（即答で）拾四話と拾五話の間ですね。それはもうはじめから明確に決めてあります。前作は結果的に九話のあとにしか入らないようになっちゃいましたが。

――戦闘シーンについてお聞かせください。

小林：まずエヴァがポリゴンなのは、原作がアニメなので、使えるムービーが限られていたり、戦闘シーンがムービーゲームになってしまったりで制約が多かったんです。そこで、安易なんですけど（笑）、セガならポリゴンだろう、と。ポリゴンで動くとなると、リアルタイムで操作できるのかなってよく聞かれるんですけど、中身については基本的に前作と一緒です。というのも、前作はアニメのファンの方で、ゲーム機を初めて買いましたって方が多くいらっしゃったんです。そこで格闘ゲームやアクションにしちゃうと、そういう方たちには難しいと思うんですよ。誰でも遊べるようにするには、やっぱり前作のような「見てからボタン押す」路線でいけばなんとかなるかな、と。

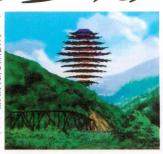
アンビリカルケーブルは何処へ？

◀▲市街、山中で闘っているが、ケーブルらしきものは見あたらない。常に活動限界を気にしながらの作戦になるのだろうか？

原作では「エヴァンゲリオンはアンビリカルケーブルと呼ばれる制御用の電源が必要で、ケーブルが無い状態では最大５分間しか行動できない」という設定がある。前作では「ケーブル切断」というイベントが用意されていたのだが、今回はどうなるのだろうか。写真を見る限り、ケーブルの類は接続されていないが……「グラフィックの都合で、どうしようかと悩んでます。『エヴァ』には欠かせないイベントなので、もちろん今回も入れたいですね（小林氏）」とのこと。よかったよかった。

活動限界

第参形態使徒

▶これは使徒の第弐形態。サナギの状態で防御姿勢を取っていて、すべての攻撃がA．T．フィールドによって遮断されてしまう。

左が今回初公開となる、使徒の最終形態。何が目的なのか、また、どんな攻撃を仕掛けてくるのかはわからないが、この使徒とは幼生、サナギ、羽化後と３回（実質２回？）戦うことになりそうだ…。

――ＡＶＧ部分での変化はありますか？

小林：前作に比べると、分岐がはるかに多くなっています。あと、ただ選んで分岐するだけじゃなくて、レイ、アスカ、転校生、委員長といった女の子たちに相性値のようなものがあって、「このコと仲良くしておくとあとでどうなる」といった要素も入ってます。特にアスカなんかは、仲良くしておかないと戦闘中に非協力的になったりしますね。逆に仲良くしていた場合は、先鋒をゆずってくれたりとか。選択枝に関しては前作よりも深みをもたせています。

――ＡＶＧ部分といえば、前作で綾波がシンジのことを「シンジくん」と呼んでましたけど（原作では「碇くん」）、あの辺の間違いって……

小林：……それについては山ほど苦情が来まして（笑）。実はあれを開発したときは、アニメが１話ぐらいしかできてなかったんです。それで、表記の統一ができなかったという。今回、そのへんに関しては大丈夫です。たぶん……（笑）。

――最後に、どんな作品になるのかを読者へお願いします。

小林：今回は、本編でほとんど語られなかった、14歳の、中学生のシンジたちがテーマになっています。脚本、アニメともに本編に加えてもいいぐらいの水準で作ってますので、すべてのエヴァファンに見ていただきたいですね。

アニメーション部分も本編を上回るハイクオリティ！

あの地球防衛バンドが再結成？

左のインタビューでも語られているように、今回のテーマはシンジたちの日常。彼らの通う第壱中学校最大のイベントといえば学園祭。学園祭とくれば、シンジ、トウジ、ケンスケの三バカトリオが結成した地球防衛バンドだ。前作ではオリジナルの曲を聞かせてくれたけど、今回はＡＶＧの展開次第で、２曲も新曲を聞くことができるらしいぞ。

▶転校生に迫る三バカトリオ……。彼女に何をやらせようとしているのだろう⁉

バッチリ買いま情報チェック	
ポリゴンEVA度	★★★★★
ストーリー補完度	★★★★★
使度（徒）	★★★
EVAファン以外も注目すべし	

1996年12月…

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY Ⅱ 蒼を受け継ぐ者

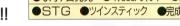
U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPEDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

そして…1997年3月、物語はここに結晶する！

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅲ 裁かれし者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

「もう１つの１年戦争」を描くOGS第１弾も、この『Ⅲ』でいよいよ完結！　今月は最新の画面を公開すると共に、『Ⅲ』ならではの新システムを紹介していこう!!

●3月7日発売　●4,800円(予)　●バンダイ　●STG　●ツインスティック　●完成度50%

激戦の末、共に甦れる２つのEXAM。だが…

謎のシステム〝EXAM〟を搭載した２体のＭＳ、ジム・ブルーディスティニーとイフリート改。『Ⅰ』の第５話で、ブルーはEXAMを搭載した頭部を、イフリート改は機体そのものを破壊され、EXAM同士の戦いは決着したかに見えた。だが、イフリート改のパイロット、ニムバス・シュターゼンは死んではいなかった…。というのが、『Ⅱ』までのストーリー。EXAMを生んだ科学者、クルスト・モーゼス博士抹殺の命令を受けていたニムバスは、『Ⅲ』の予告編でついに博士の居所をつかんだ。果たしてニムバスはいかなる行動を取るのか？　そして、ブルーを破壊されたユウは、この先どう戦うのか？

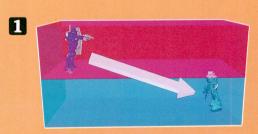
◀▲辛くも生き残ったニムバスは、友軍の部隊と共にクルスト博士の元へと向かう。そしてそこには、あるMSの影が…。

戦いはいよいよ宇宙へ！

『Ⅲ』の最大のポイントは、これまでの地上での戦いに加えて、廃棄コロニーに隠れたジオンの秘密基地に侵攻するという、宇宙を舞台としたミッションが存在することだろう。このミッションでは、『Ⅱ』までのような平面のフィールドが、上と下の２段に分かれて存在している。これによって、宇宙空間での三次元的な戦いを表現しているのだ（右図参照）。上段と下段の間の移動はどうなるのか、目標が段を移動した場合のロックオンは？　など、まだまだわからない部分も多いが、このシステムが宇宙での白熱した戦いを演出してくれるのは間違いないだろう。

◀下段にいる敵をロックオンしたところ。下の方にある構造物の角度から、自機の向きを想像しよう。

二層構造で宇宙空間の戦闘を再現！

1

ライフル攻撃

◀自機と敵機のいる段が違っても、ロックオン機能のあるライフルでの攻撃なら自動的に下（上）を向いてくれるので、真上を通過しながら射撃、といった戦い方もできる。

2

サーベル攻撃

◀サーベルによる攻撃をするには、敵機と同じ段にいなければならない。これは、敵に接近して方向キーを前に２回、というサーベルのコマンドのためだろう。

ジオンの最新型MSがユウたちの行く手をはばむ！

『Ⅲ』のストーリーと同じ時期に、連邦軍の本隊は宇宙要塞ア・バオア・クー攻略戦〝星１号作戦〟を展開しているとのこと。このころには、ジオン公国の最終量産型MS・ゲルググをはじめ、さまざまな宇宙戦用のMSが開発されている。そう、この『Ⅲ』には、最新型（当時）のMSが多数登場するのだ。もちろんこれらのMSには、今までに登場したザクやドムのように『外伝』ならではのリファインが施され、おなじみの迫力あるアクションでユウたちに戦いを挑んでくるぞ。

さらに、これらMSのアクションに加えて、今までに登場したMSのデータを見ることができる「MS VIEWER」を新モードとして搭載しているのだ。

これが新モード「MS VIEWER」だ！

デザインに独特のアレンジが施された『外伝』のMSたち。『Ⅲ』で新たに加わった「MS VIEWER」モードでは、それらを一同に見ることができる。ポリゴンだから、好きな方向に視点を変えることもできるぞ。『外伝』のウリであるMSの動きを研究するのにも最適だ。

そして…姿を現す最強の〝蒼〟!!

ジオンの基地を叩くため、宇宙に上がったユウたちの部隊。予想通り、廃棄されたコロニー周辺で敵の守備隊と交戦状態に。ところがその中に、他とは明らかに違う動きのMSがいた。視界に入ったMSの色は…蒼！　さらにその頭は、第13独立部隊のエースが駆るカスタムMS、ガンダムと同じ形をしているではないか!!　ユウたちの部隊に動揺が走る。だが、目の前のMSは確かに敵なのだ。最強の敵、ガンダムタイプの蒼いMSを相手に、ユウは生き延びることができるか!?

▲▶ブルーディスティニーと同じ〝蒼い〟MS。あのMSも、EXAMの申し子なのだろうか？　そして、見覚えのある両肩の赤いペイントは…!?

「あれは…ガンダムなのか!?」

宇宙を舞台に今、すべての謎が明らかになる！

いよいよエンディングを迎えるこの『ガンダム外伝』。この『Ⅲ』にも『Ⅱ』のデータが引き継がれ、さらに『Ⅰ』から継承された総合的なデータが、エンディングに影響を与えるとのこと。戦闘の評価によっては、まったく謎が明らかにならないまま終わってしまうこともありうるのだ。『Ⅰ』で登場したブルー、『Ⅱ』で現れたイフリート改、そして『Ⅲ』の蒼いMS。それらに共通して搭載されているEXAMシステムとはいったい何なのか？　開発者のクルスト博士は、〝裁きを下す者〟という名を持つこのシステムに何をさせようとしていたのか？　重力の届かぬところですべての謎に光が当てられようとしている。次回最終巻『機動戦士ガンダム外伝Ⅲ裁かれし者』は、1997年３月７日、登場予定！

刮目して見よ！

◀ニュータイプとは本当に人の革新なのか？その答えは蒼いMSだけが知っているのだ。

ASSAULT SUIT LEYNOS 2

●'97年2月14日発売 ●5,800円 ●メサイヤ ●ACT+STG ●完成度100%

繊細なテクニックを駆使して、さまざまなステージを進んでいく超硬派アクションSTG『レイノス2』。今回は、プレイヤーの自機となる「アサルトスーツ」のセッティングについて詳しく紹介していこう!!

重装機兵レイノス2

機体セッティングで自分好みのアサルトスーツを作り出せ!!

プレイヤーの操作する「アサルトスーツ」(以下AS)と呼ばれる機体。このゲームには数々の魅力があるが、その1つに、このASを好みに合わせてセッティングできることがある。攻撃力重視や機動力重視など、プレイヤー好みのASを作り出せるのだ。しかし、ただ好きにセッティングすればいいというわけではない。各ミッションに合わせたセッティングをしなければ、ゲームを有利に進めることはできないだろう。搭載する武器の選択や機体の動作特性など、セッティング項目の内容を把握し、最適なASを完成させよう。

最初に用意されているASは2体。ゲーム開始直後はASの選択やセッティングはできないが、これらはミッション2以降でできるようになる。さらに、選択できるASは、各ミッションで好成績を修めると増えるようになっているのだ。

序盤戦で使用できる2体のアサルトスーツ

ゲームの序盤で操作できるのは、「レイノスEX」と「レイノス2」の2種類。「〜EX」で操作に慣れてから、「〜2」に乗り換えるのがオススメ。

レイノスEX
総パワーポイントが「レイノス2」よりも多いことが魅力の機体。装甲は薄いが機動力がすぐれているので、初心者向きといえよう。

レイノス2
ザコの攻撃などものともしない強靭な装甲を持つAS。ただし、機動性が低いので、操作に慣れるまで時間がかかる。中級者向け。

機体性能を左右する4つの項目

パワーセッティング

機体のトータルパワーを設定する。パワーポイントの合計値は大きいほどいいが、項目ごとにバランスよく設定しないと機体性能が下がってしまう。

ウェポンセッティング

持っている武器の中から、装備する物を選択する。機体にもよるが、最大7つの武器を装備できる。また、同種類の武器を複数装備することも可能だ。

デバイスセッティング

ダッシュの加速度を上げるものや予備のエネルギーパックなど、機体の機能を拡張する機器を装備する。最大で4種類の機器を装備可能。

アーマーセッティング

機体の装甲の種類と、その厚さを設定する。厚さを上げれば、敵の攻撃に対しての耐久性も上がるが、機動力は下がってしまうので注意が必要だ。

機体のバランスを決定!!
パワーセッティング POWER

パワーセッティングでは、ＡＳの機動力、武器パワー、回復力の３つの項目のバランスを設定する。各機体に設定されたトータルパワーの数値を、どのようなバランスで配分するかによって、ＡＳの性能が変化するのだ。当然、トータルパワーは各ＡＳごとに違いがあるのだが、各機体ごとに得手不得手があるので、トータルパワーが大きい機体が一概に性能がいいとは限らない。また、項目ごとに最大値と最小値が決められているので、その数値内でしか設定できないということも覚えておこう。

３つのパワー要素

MOBILE――機動力
ＡＳの運動性能（ジャンプの高さやブースト時間、ダッシュ性能など）と、搭載するアイテムの最大積載重量に影響する。

WEAPON――武器パワー
ＡＳに搭載する武器の強さに影響する項目。この項目の数値を上げるほど、強力な武器を搭載することができるようになる。

REPAIR――回復力
プレイヤーが受けたダメージを回復する速度に影響する。割り振る数値が大きいほど、ダメージが早く回復する。

◀パワーセッティングで回復力に重点をおけば、戦線離脱して回復する時間が短くてすむのだ。

機体の能力を拡張!!
デバイスセッティング DEVICE

機体の性能を拡張するために必要なのが、このデバイスセッティング。ダッシュ性能を上げる機器や予備のエネルギーパックなど、最大４つまでのデバイスを装備できる。ただし、装備すると重量が増すので、装備する武器に影響が出ないようすること。

◀ブースターの機能拡張を装備すると通常よりも素早く、そしてより長い時間宙に浮くことができる。

20種類の武器を使いこなせるか?
ウェポンセッティング WEAPON

装備できる武器は全部で20種類用意されているが、最初からすべてを使うことはできない。これは、各ミッションをクリアした成績によって増加するようになっているのだ。武器は最大７つまで同時に装備できるが、武器の重量が機体の最大積載重量をオーバーすると装備することはできない。また、機体に設定された武器パワーを超えるような装備もできないので要注意。

▲武器には射程距離も設定されている。射程距離が長いほど、広い範囲を見渡すことができる。

アサルトスーツに装備せよ

▲まずは武器を選択してから……。
▲どのボタンにわりふるかを決定する。

武器を選択する時は、ミッションに合わせた武器をセッティングすることが何よりも大切だ。下では、武器の持つ特性を説明しているので、セッティングする時の参考にしてほしい。

武器は大きく３つのジャンルに分けられる

通常系（ライフルetc.）
連射ができるので、複数の敵をまんべんなく攻撃することができる。

爆発系（ミサイルetc.）
爆発した時の爆風で、複数の敵を巻き込むように攻撃する。

エネルギー系（レーザーetc.）
一点集中型の武器。対ボス戦では、絶大な威力を発揮するだろう。

防御こそセッティングの要
アーマーセッティング ARMOR

アーマーはタイプとレベルをセッティングする。タイプは全部で10種類で、それぞれに爆発系に強い、エネルギー系に強いなどの特徴がある。レベルはそのアーマーの耐久値を表している。この数値が高いほど防御力も高くなるのだが、そのぶん重量も増えてしまうので、機体の最大積載重量を考慮しながらレベルを決定することが大切だ。

◀各アーマーの特性は、グラフで表示される。

▲盾の性能を敵の攻撃種類に合わせないと、効果的に防御することはできない。

ばっちり買いま情報チェック	
メカニック度	★★★★
マニアック度	★★★
セッティングの自由度	★★★

硬派なアクションSTG&『レイノス』ファンにオススメ

『ワールドアドバンスド大戦略』のスタッフが贈る超大作!!

名作『ワールドアドバンスド大戦略』を手がけたセガ最強、いや国内最強ランクのSLG開発部隊が満を持して放つ、超大型戦略級SLGがついに、そのベールを脱いだ!

バッチリ買いま情報チェック	
リアル戦闘シーン	★★★★★
COM思考速度	★★★★
新機軸システム	★★★★★
戦場の息吹を感じろ!	

●'97年春発売予定 ●価格未定 ●セガ ●SLG ●完成度60%

今度の舞台は第二次大戦中のドイツ帝国

まずは下の写真に注目。前作『WA大戦略』のウリだった、リアルタイムポリゴンによる戦闘シーンが、格段に進化しているのだ。さらに、今回は個々のユニットの動きもパワーアップ。実際に動いているところを見せてもらったのだが、まるで戦争記録映画をみているかのようだった。

現在の開発状況は約60%。システムの制作が完了し、SLGの血液ともいえるバランス調整に全力投球中とのこと。続報を待て!!

◀35t式戦車の猛攻。それぞれのユニットが別々に動き回るため、さらにリアルな戦闘シーンとなっている。

▼爆撃機による鉄橋爆破の瞬間。圧巻の一言に尽きる映像が多いが、とくに航空機の飛行軌道の美しさには目を奪われる。

ポリゴンによる戦闘シーンもさらにリアルに!

『AWW』のシステムはどうなる?

I デュアルマップシステム

マップを2階層化することにより、地上ユニットと空中ユニットが同一スクエアに存在することができるようになった。ちなみに、空中での1スクエアは地上での4スクエアに相当する。

II 雨、雪などの天候

前作同様、雨や雪の効果が存在する。今回は実際にプレイ中に雨や雪などのエフェクトがマップ上に直接表現される。右の写真は厚い雲が地上を覆っているため、地上への爆撃が不可能な状態だ。

III 登場ユニットは700以上!

『AWW』に登場するユニット総数は、前作をはるかに上回り、業界最多の700以上。すべてのユニットがリアルタイムポリゴンで描かれているのだ。右は名機として知られるMe109F。

今回、わかる人はわかると思うんですが、『千年帝国』の名の通り、キャンペーン時は自国がドイツになっています。これは、前作『WA大戦略』で一般向けに広く浅くシナリオを描写したので、今度はもっと的を絞ってやろう、ということと、シナリオをいろいろ考えることができる国だということがありますが、やっぱり人気のある国だから、というのが一番ですね。別に他の国が嫌いというわけじゃないです(笑)。

それから、シナリオをドイツに集中できるおかげで『WA大戦略』で表現しきれなかった史実を入れられるようになりました。『WA大戦略』が史実のダイジェスト版なら、今度はもっと深く歴史を描こうと…。ボリューム的には『WA大戦略』の約3倍はありますね。

シナリオの分岐も色々用意してまして、従来どおり戦況で分岐する部分もあれば、プレイヤーが選択できる部分もあったりします。『WA作戦ファイル』の中で「史実と違う行動をとるとどうなるか」という仮想キャンペーンという要素があったんですが、今回これをもっと整理することができたので、取り入れてみたんです。シナリオの分岐の内容は発売までのお楽しみですが、当然、歴史上重要なポイントには、それなりの分岐があるんじゃないでしょうか。

この他にも色々要素は入れてあるんですが、発売がもうしばらく先なので、まだまだ秘密、ということにしておきますね。

セガ・エンタープライゼス
『AWW』ディレクター
日並雅宏氏

◀代表作は言わずと知れたMD時代からの『大戦略』シリーズ。チーム内で作ったオリジナルのウインドブレーカーがカッコイイです(右の写真)。

全世界で話題沸騰の大量殺戮SLG、ついにサターンに上陸!!

COMMAND & CONQUER
コマンド&コンカー

「SLGって数字がいっぱいでてきて、テンポが遅いからちょっと……」って人、注目。この『C&C』なら難しいこと一切ナシで、戦略の楽しさと殺戮の壮快感を味わえるのだ。

●'97年春発売予定 ●価格未定 ●セガ ●SLG ●マウス対応 ●完成度90%

超金属"ティベリウム"をめぐる大戦争! キミはどっちに味方する?

ひとヤマ当てれば一生遊んで暮らせるという超金属をめぐり、G.D.I.とN.O.D.の2陣営が戦うSLG。とはいえ、ゲームがリアルタイムで進行するため、気分はほとんどアクションゲーム。見た目は地味だけど、チマチマしたキャラを一気に敵軍に突撃させれば、まさに気分は司令官だ。ところでこのゲーム、CD2枚組になっていて、どちらの軍で遊ぶかでシナリオが全然違ってくる。G.D.I.とN.O.D.、どっちから遊ぶ?

▶ゲーム中でも採掘車両で鉱石を掘り出して、資金を稼ぐ必要アリ。

これが"ティベリウム"

▶採掘シェアはこのとおり。さて、どうする?

地球防衛派

G.D.I.とはGlobal Defense Initiativeの略。1995年10月12日設立(無論、架空)で、もともとは国連地球防衛軍の運営と国連憲章の理念を支持する団体。現在のトップはAbra Shepered准将(国連軍指揮官)。国連軍シナリオは、N.O.D.の侵攻を防衛する任務が多い。

世界征服派

設立時期不明。一説によると紀元前18世紀以前というウワサがあるが、これはウソであろう。テロリスト集団なので、本拠地や略称の意味など、不明な点が多い。首領はケインで、与えられるミッションもテロリストらしく「ジャマ者を消せ」や「村を焼け」など、ストレートなものばかりだ。

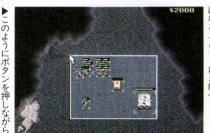
大軍を率いて陣地を征服せよ!

2つの軍でシナリオが180°違っていても、操作方法などの基本的な部分はまったく一緒。操作を覚えて司令官になろう!

1 ブリーフィング

ゲームはミッション・クリア型。ミッション総数は50で、各ミッションの開始時には、自軍のボスから戦況報告と攻略のポイントを聞くことができる。しっかり聞いて、攻略ポイントを把握しよう。

▲こちらはN.O.D.の首領、ケインさん。左上に小さく今回のターゲットを表示してくれるので、面倒でも彼の話はキチンと聞いてあげよう。

▶ミッションによっては、どこから攻め込むかを選択できる。指示を誤ると苦戦してしまうことも十分考えられる。

2 コマンド&コンカー!

いよいよ敵陣に潜入したら、未踏覇地域を広げつつ、敵軍を個別撃破していこう。エンジニアやバラック、採掘車両といった特殊ユニットの用途を把握して、的確な指示をつぎつぎと与えていくことがミッション成功のカギを握っている。

▶このようにボタンを押しながら範囲指定すれば、範囲内の部隊に一括して命令を出すことができる。

▶N.O.D.では民間人が攻撃対象になることも。ひき殺せ!

3 ミッションクリア!

任務を遂行すれば、ミッションクリアとなり、戦況に応じて資金が与えられる。被害は少なく、相手へのダメージは多く。これ基本。

次のミッションへ……

バッチリ買いま情報チェック	
部隊戦術必要度	★★★★★
リアルタイム戦闘難度	★★★★
皆殺し突撃爽快度	★★★★
戦術級アクションに興奮	

アーケードで人気のSTGがSSに登場!!

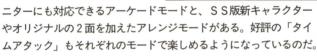
●3月発売予定 ●5,800円/7,800円(ビデオ付き)
●ジャレコ ●STG ●完成度50%

コミカルなステージ構成と人気声優による「音声演出」で大好評だったアーケードのSTGを完全移植。さらにサターン版はオリジナル要素満載でパワーアップしているぞ。

ジャレコの名物キャラがSTGになって復活!

このゲームは『モモコ120%』など、ジャレコ製ゲームの主人公を自機として操作するSTG。各ステージは、さまざまなジャンルの「ゲーム」をモチーフにした「ゲームワールド」で構成されている。SS版は全6ステージのアーケード版を再現して、縦置き可能なモニターにも対応できるアーケードモードと、SS版新キャラクターやオリジナルの2面を加えたアレンジモードがある。好評の「タイムアタック」もそれぞれのモードで楽しめるようになっているのだ。

ワールド1 舞台はゲームセンター。ピンボールや筐体などが背景として登場。

ワールド2 クレーンゲームを舞台にしたワールド。写真はボスのレア。

サターンオリジナル要素も用意されている!

2つのオリジナルステージのうちの1つが、ここで紹介している〝家庭用ワールド〟。RPGや麻雀ゲームをネタにしたステージとなっていて、RPGを思わせる背景や、ボス戦も用意されている。もう1つは、カラオケボックスをモチーフにした〝カラオケワールド〟。新キャラが大きく関わっているらしい。その他に、ステージ間での会話演出や人気声優が歌うオリジナルソングも収録される。またオリジナルアニメと出演声優の映像が収録されたビデオが付く、限定版「極楽パック」も発売される!

▲コンシューマをモチーフにした〝家庭用ワールド〟。

▲右上の宝箱にはアイテムが入っている?

▶ボス戦もRPGそのまんま。STGとは思えません。

自機キャラ大紹介!

自機はジャレコ往年のゲームキャラクターから選び抜かれた5人。各キャラの声には人気声優を起用。また、SS版は新キャラクターの〝ジェネシス3〟が追加される予定だ。

セリア
CV:かないみか

原作ゲームは『プラスアルファ』。愛機〝プーペラ〟に乗って戦う。

モモコ
CV:椎名へきる

なま身で戦うめちゃくちゃ強い小学生。原作ゲームは『モモコ120%』。

ジェイナス
CV:関 智一

原作ゲームは『エクセリオン』。搭乗機は〝FIGHTER-EX〟。

Z-DYNE MKⅡ
CV:置鮎龍太郎

『フォーメーションZ』の変形ロボット。武器はロックオンレーザー。

ぴぐ
CV:大塚明夫

原作ゲームは『ぶたさん』。攻撃方法は破壊力バツグンの爆弾。

新キャラも4人追加!

SS版はステージの合間に出演キャラたちが繰り広げるコミカルなデモが入るのだ。そこに登場するカワイイ新キャラ4人を紹介。

バッチリ買いま情報チェック

ジャレコ度	★★★★★
人気声優度	★★★★★
コミカル度	★★★★

SS版はオリジナル要素満載

わくわくするような対戦格闘が登場!!

わくわく7

超個性的なキャラクターが、ハチャメチャな技を炸裂させる対戦格闘ACT。拡張RAMカートリッジ対応で、わくわく度120%アップ間違いなしなのだ!!

7つの"わくわくボール"を集めろ!!

●3月発売予定　●5,800円(拡張RAM付7,800円)
●サンソフト●FTG●拡張RAM●完成度70%

アーケードで話題の対戦格闘ACT『わくわく7』が、早くもセガサターンに登場するぞ！　しかも、拡張RAMカートリッジ対応だから、移植度もバッチリなのだ。プレイヤーは、7つ集めれば願いがかなうと言う「わくわくボール」を集めることが目的だ。「わくわくボール」は、各キャラが1つずつ持っていて、勝負に勝てば手に入れることができるのだ。

この「わくわくボール」をめぐって、ひと味違った魅力的なキャラクターが、次々とハチャメチャな技を使ったバトルを繰り広げる。SS版オリジナル要素も入っているぞ。

◀拡張RAMの採用で、キャラの動きは完全再現されている。▲コミカルな雰囲気とは裏腹に、ハードなテクニックも要求される。

わくわくパワーを使用せよ!!

攻撃やガードをすると、「わくわくゲージ」が溜まり、「わくわくパワー」がチャージされる。そして、「わくわくパワー」を消費することによって、ハラハラアタック（ガード不能技）やドキドキアタックなどを使用したり、通常の必殺技や攻撃力をパワーアップさせることができるのだ。

▶まるるんの"ハラハラアタック"が発動！

選べるキャラクターは全部で7人!?

ゲームに登場するキャラクターは、冒険好きの中学生から、自動人形、魔物ハンター、森の動物など、実に魅力的なキャラばかりなのだ。

牧原アリーナ
スポーツ好きな普通の中学生。必殺技は学校の修得科目として会得している。

爆皇　雷
冒険好きの中学生で、走り出したら止まらないタイプ。アウトドア派。

スラッシュ
魔界からやってきた魔物ハンター。現世に逃げてきた悪い悪魔を倒すのが仕事。

ティセ=ロンブローゾ
ロンブローゾ博士が作った7体目の自動人形（オートマータ）。人間に憧れている。

ダンディー・J
世界を巡る探検家。秘宝"わくわく7"を探す依頼を受け、調査を始める。

ポリタンクZ
わくわくシティポリスの技術の粋を集めた機械戦車。オプションパーツもかなりある。

まるるん
森の中で迷子になって泣いていた六条麦ちゃんを拾い、ともに行動する。

サターンオリジナル要素

アーケードでは使えなかった、ボーナスステージの"ボーナスくん"と、ボスキャラの"フェルナンデス"が、VSモードで使うことができるのだ！　さらに、他のオリジナル要素も入る予定。期待しよう!!

【ボーナスくん】

【フェルナンデス】

▲『ギャラクシーファイト』でもおなじみ。　▲ボスキャラだって使えちゃうのだ。

バッチリ買いま情報チェック	
ファイティング度	★★★★
ハチャメチャ度	★★★★
キャラの個性度	★★★★
ユニークなキャラが魅力のFTG	

2/14発売

ゆかいなヤツらがSUNとなって帰ってきた！

ぷよぷよSUN

●2月14日発売 ●4,800円 ●コンパイル ●PZL ●完成度80%

全国の落ち物ゲームファンを熱狂させてきた『ぷよぷよ』が『ぷよぷよSUN』となって早くも登場するのだ。

新しい仲間、太陽ぷよが加わった

上から落ちてくる５種類のぷよに新たに、太陽ぷよが加わった。この太陽ぷよを利用して連鎖すると、相手に今まで以上に大量のおじゃまぷよを降らすことができるぞ。連鎖時のボイスは、全17体のすべてのサンプリングが一新され、キャラの個性が強まった。また、連鎖時にはアニメーションも挿入され、対戦しながらスピーディーな演出が楽しめるぞ。

▲連鎖時のかけ声が、たまらなくカワイイくなっているぞ。

▲この太陽こそが、今回のメインキャラだ！

▶連鎖時にはアニメーションも楽しめる。

◀たまには複雑な連鎖を組んで、相手を叩き潰してみては？

なんと主人公が選べる！

「ひとりでぷよぷよ」には難易度が３種用意されている。やさしい＝ドラコケンタウロス、ふつう＝アルル、むずかしい＝シェゾと、それぞれに主人公も設定されたのだ。各主人公にストーリーが用意され、どれを選んでも楽しむことができるぞ。

▲それぞれの主人公が、画面狭しと大暴れするのだ。ストーリーが楽しい。

バッチリ買いま情報チェック

項目	評価
ぷよ度	★★★★★
相殺連鎖度	★★★★★
お客SUN接待度	★★★★★

多彩な演出でアキさせない。

新システム 日輪相殺登場！

この日輪相殺とは、連鎖した時の相殺によって降る「太陽ぷよ」を利用するものだ。太陽ぷよは１回の相殺につき１個、２回なら２個降る。太陽ぷよはおじゃまぷよと同様に、隣でぷよが連鎖して消えると消すことができる。そのようにして太陽ぷよを消すと通常降る分に加え、さらに連鎖に応じたおじゃまぷよが発生する。１連鎖で消すとおじゃまぷよは３個、２連鎖目だとそれが２列に、３連鎖目では３列という具合だ。全消し連鎖した場合は、連鎖数と同じだけの太陽ぷよを得ることもできるぞ。この新システムにより初心者でも豪快なプレイが可能となった。まるで歯が立たなかった上級者にも、この日輪相殺を使えば勝てるはず。どんどん活用していこう！

▲お互いに連鎖して、上にいる予告ぷよを相殺していく…。

▼連鎖数の少ない方におじゃまぷよの猛威が振るわれる。

▲おじゃまぷよが降ってきた後に、待望の太陽ぷよが降りてくる。

▼太陽ぷよのそばで連鎖を作ると、一緒に消すことができる。

▲連鎖数に合わせ、おじゃまぷよが相手に襲いかかるのだ。

▼全消しすれば、おじゃまぷよをさらに大量に送り込めるチャンス!!

ふしぎの国のアンジェリーク

●2月28日発売 ●5,800円 ●光栄 ●ETC

数ある難関を乗り越える すごろく式バラエティゲーム

この舞台となるのは、「不思議の国のアリス」をモチーフにした、ファンタジーな世界。プレイヤーは主人公アンジェリークとなり、すごろく形式の旅を展開していく。そしてロザリアの妨害を乗り越えて、タイムリミットの4時までに「守護聖さまのお茶会」に出席しなければならないのだ。止まるコマによって、守護聖さまとの熱〜いイベントも見ることができるぞ。

▶難関を乗り越えて、一つめのカギを手に入れた！

▲女王様に的確なアドバイスをもらって先を急ごう！

▼あこがれの守護聖さまと、こんなに近くで話せるなんて…。

▲9人の守護聖さまもロザリアも総登場するのだ。

バッチリ買いま情報チェック	
ファンタジー度	★★★★★
美少年度	★★★★★
タイムリミッ度	★★★★
ファンシーな雰囲気に酔え！	

ミニゲームもあるぞ！

『ふしぎの国のアンジェリーク』は、すごろく形式になっている。止まるコマによって、守護聖さまと一緒にクイズやパズルなどのミニゲームが楽しめる。クイズの中にはアンジェリーク・カルトクイズがあり、全問正解すればアンジェリークマスターだ。

▲▶このような、落ちモノ系パズルゲームもあるぞ！

超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか

●3月発売予定 ●6,800円
●バンダイビジュアル ●STG

3形態を自在に操り戦うのだ！

海外などにも大きな影響を与えた『マクロス』。何より新鮮だったのは、可変戦闘機バルキリーの現実をも越えた「リアル」さだったのではないだろうか？　ゲーム中でも自機の変形は重要なポイントとして位置づけられている。空中戦、地上戦、宇宙戦、市街戦、さまざまな場面で、最も適した形態を選び戦わなくてはならない！

▼ホバー移動で融通が利きそうな「ガウォーク」形態。

▲人型となる「バトロイド」形態はボス戦などで必要になるのか？

迫力のムービーシーンはファンならずとも興奮必至！

アニメーターが描いた線画を取り込み、CG処理で仕上げたムービーは完璧なでき。実際に存在するものを撮影したかのようなリアルさが、見る者を熱くさせる。バルキリーの変形シーンを、早く見たいと思った人も多いはずだ。

▲水面の反射を受け機体が浮かび上がる。
▶細部まで描き込まれた美しい機体。

バッチリ買いま情報チェック	
美麗度	★★★★★
雰囲気満点度	★★★★★
変形度	★★★
自由自在の変形に注目！	

新海底軍艦～鋼鉄の孤独～

●2月28日発売 ●6,800円 ●アスキー ●SLG ●完成度90%

アトランティス軍を撃破しろ!!

近未来の地球全土に、突然襲ってきた巨大UFO群。それに立ち向かうは、日本で秘密裏に建造されていた海底軍艦「ラ號」。プレイヤーは指揮官となり、戦闘機、戦艦などに指示を出して次々と敵を撃破していく。マップは全18面。兵器は70種も登場する。隠しキャラクターも多数存在している。

▶ここまでズームできる。敵味方の配置を確認せよ。

▲ゲーム中のアニメーションも細く描かれている。

▲ステージごとに味方が1人ずつ増えていくぞ。

バッチリ買いま情報チェック	
UFO度	★★★★★
頭脳使い度	★★★★
演出度	★★★

兵器も充実していて十分に楽しめる

スカルファング～空牙外伝～

●3月発売予定 ●5,800円 ●データイースト ●STG ●完成度80%

今までにない「チェイスシューティングゲーム」!!

人気STG「牙」シリーズ第3弾。プレイヤーは自機のスピードを調節しながら、制限時間内に敵をチェイス（追撃）し、撃破する。このSS版は、美しいオープニングデモ画面他、オリジナルのモードも多数組み込んでいる。

▲シールドがあるので一発くらいは平気。

◀組み合わせにより、様々な演出が見れるぞ。

◀敵の出現で直ちに指示を出す司令本部。

▲オープニングデモ。敵がレーザー砲を発射。

バッチリ買いま情報チェック	
チェイス度	★★★★
スピー度	★★★★
パワーアップ度	★★★

移植はバッチリ!! あとはプレイするのみ

蒼穹紅蓮隊

●2月7日発売 ●5,800円 ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●STG ●完成度90%

ウェブシステム搭載。本格派STG!

▲パワーアップをしながら優先攻撃目標に向かっていこう。

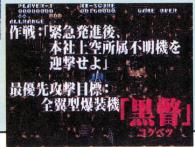
アーケードSTGではもうおなじみの、『蒼穹紅蓮隊』が、早くもSSに登場。SSと互換性のあるST-V基盤からの移植とあってCG、システムなどはアーケードそのままの迫力。しかも、一度プレイしたステージを練習できる演習モードなど、SSオリジナル要素も組み込み、パワーアップしている。ワイヤー型の追尾レーザーシステムで巨大ボスを撃破しろ

▼通常ボンバー。追尾レーダーを使用すると拡散ボンバーに替わる。

▼作戦通りに敵を撃破するのが目的だ。

バッチリ買いま情報チェック	
テクニック度	★★★★
熱狂度	★★★★
ウェブ度	★★★★★

まさにSTG界に疾風を巻き起こすゲームだ

逆鱗弾

●2月発売予定 ●5,800円 ●ヴァージン インタラクティブ エンターテイメント ●STG

人気STGがSSで復活!!

あの縦スクロールシューティングゲーム「逆鱗弾」がSSに待望の移植決定。プレイヤーは3タイプの戦闘機から自機を選んで戦っていく。難易度は4段階設定で初心者でも楽しめる。また、縦モード、横モードの切り替えも可能となっている。

▲未来戦闘機、ジェットヘリ、複葉機の3タイプから選択。

◀北斗のオープニングムービー。6人すべてのキャラが用意されている。

◀プレイヤーは、仇敵ギアンディガスを撃破するのが最終目的だ。

バッチリ買いま情報チェック	
スクロール度	★★★★★
自機度	★★★★
ボムボム度	★★★★

巨大ボス出現には画面2/3を使用。必見だ。

アドヴァンストV.G.

●2月28日発売 ●7,800円(初回限定版9,800円) ●㈱TGL ●ACT ●完成度90%

可愛くて格好良い美少女格闘ゲーム

最強の女性を決定するべく、全国から9人のウエイトレスが集り、店の名誉と将来を賭けて戦っていく。ノーマル、VSモードと、木村貴宏氏のフル原画アニメで演出される、ストーリーモードで構成されている。初回限定版はジグソーパズル付。

▲見よ、この食欲これがパワーの源。◀可愛い顔して、実はすごく強い?

▲お色気たっぷりのストーリーモード。

▲食った分だけ消費する。すごいパワーだぜ。

バッチリ買いま情報チェック	
ギャルギャル度	★★★★
キャラクター度	★★★★★
アニメシーン度	★★★★

外見とは裏腹に有り余るパワーで格闘する

スペースジャム

●2月28日発売 ●5,800円 ●アクレイムジャパン ●SPT ●完成度90%

今春公開映画を忠実に再現!!

NBAのスター、マイケルジョーダンとアニメ界のスター、バックスバニー。彼らが3on3スタイルのバスケットボールゲームで地球を侵略しようとする悪者モンスターに戦いを挑む。今年春の日本公開映画を元に制作されたこのゲーム、映画の雰囲気を一足先に味わうことができる。マイケルジョーダンの迫力のプレイや、ルーニーテューンズのおどけたプレイを同時に満喫しよう。

▲プレイ人数は最大6人まで。悪役でもプレイできるぞ。

▲どこか可愛らしいマイケルジョーダン。

▲コレはミニゲーム。他にもたくさんあるぞ。

バッチリ買いま情報チェック	
コミカル度	★★★
忠実再現度	★★★★
ミニゲーム度	★★★★

ジョーダンとバニーの夢の競演がゲームに!!

NBA JAM エクストリーム

●2月28日発売 ●5,800円 ●アクレイムジャパン ●SPT ●完成度90%

あのNBAがフルポリゴンゲームになった!!

NBAの選手が実名で登場する2on2バスケットボールゲーム。フルポリゴン、モーションキャプチャーでリアルに、滑らかにコートを駆け巡るぞ。ゲームの中の選手は、実際の各NBAスターの能力に基づいている。そして、ゲームならではの7点シュートや、スーパーダンクなど迫力満点だ。

▲マルチタップの使用により、最大4人までのプレイ可能。

▲クォーター終了時には、監督がアドバイスしてくれる。

▼妨害ルールは一切なし。激しいゲームになるぞ。ガンガン押せ押せ!!

バッチリ買いま情報チェック	
ダンク度	★★★★
実名度	★★★★★
ポリゴン度	★★★

SSでしか味わえないNBAを存分にどうぞ

駆け込み情報局

新作担当が最後の最後にっ書いてます

今月からスタートした注目の新情報のコーナー

月刊誌の悲しき宿命……日々刻々と更新される新作情報に対するフォローにも限界があるわけです。せめて文字情報ででも最新情報を伝えなければ、ということで新設されたこのコーナー。「バッチリ買いま情報」と「新作発売予定表」などと一緒に読んでやってくださいなっ。

ということで早速……ヒューマンからのリリースで『ザ・コンビニ』が加わりましたね。すっかり生活に密着した「コンビニ」をシミュレートした、傑作パソコンゲームの移植作です。最近のコンビニみたく、ゲームを扱ったりできたら面白いんだけどなぁ。

光栄、春の大攻勢か? ってことで、春予定としてリリースされたタイトルが8つもあります。かわいいキャラでコアな人々を、がっちりとつかんだ『アンジェリークSpecial 2』をはじめ『三國志孔明伝』、『大航海時代II』、『提督の決断III』、『ダークハンター』等々。タイトルを挙げるだけで行数が埋まりそうな勢いですねぇ。

あ、本当に埋まった(笑)。次号では春に予定されているソフトの発売日がドンドン確定していくはずです。気になるタイトルのチェックをお忘れなく!

新作発売予定表

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
1月24日(金)	EVE burst error	AVG	¥7,800	シーズウェア/イマジニア	
	■SUPER CASINO SPECIAL	SLG	¥5,800	ココナッツジャパン エンターテイメント	G
	ダイナマイト刑事(デカ)	ACT	¥5,800	セガ	
	デイトナUSA Circuit edition	RCG	¥5,800	セガ	
	トゥームレイダース	ACT+AVG	¥5,800	ビクター/ビクター ソフト	
1月31日(金)	Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX・翔	FTG	¥5,800	エクシングエンタテイメント	
	三國志 リターンズ	SLG	¥6,800	光栄	
	■プラドルDISC データ編 レースクイーンG	ETC	¥3,800	Sada Soft	
	ダイハード・トリロジー	ACT	¥5,800	セガ	M・G
	BUG TOO!	ACT	¥5,800	セガ	
	■3Dベースボール・ザ・メジャー	SPT	¥5,800	BMGジャパン	
1月下旬	エリア51	STG	¥5,800	ソフトバンク	G
1月予定	■実戦パチスロ必勝法!4	ETC	¥5,800	サミー工業	
2月7日(金)	■蒼穹紅蓮隊	STG	¥5,800	EAV	
	■シミュレーションズー	SLG	¥5,800	ソフトバンク	
	■はいぱぁセキュリティーズS	SLG	¥6,800	パック・イン・ビデオ	
	■ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	¥5,800	ポニーキャニオン/テレビ東京	
2月14日(金)	■バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	天城紫苑	AVG	¥6,800	CLIP HOUSE	
	■だいな♡あいらん	AVG	¥6,800	ゲーム アーツ	
	★ぷよぷよSUN	PZL	¥4,800	コンパイル	
	★サクラ大戦 花組通信	ETC	¥4,800	セガ	
	★新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	AVG	¥2,800	セガ	
	クレオパトラフォーチュン	PZL	¥5,800	タイトー	
	■ROOMMATE ～井上涼子～	SLG	¥5,800	データム・ポリスター	
	■エレベーターアクション リターンズ	ACT	¥5,800	ピング	
2月21日(金)	きゅー爆っく	ACT	¥5,800	アクティビジョン・ジャパン	
	■スペースジャム	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	■WWF イン・ユア・ハウス	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	★三國志 バリューセット	SLG	¥12,800	光栄	
	★信長の野望 バリューセット	SLG	¥11,800	光栄	
	■SEGA AGES/ファンタジーゾーン	STG	¥3,800	セガ	
	■重装機兵レイノス2	ACT+STG	¥5,900	メサイヤ	
	■キューブバトラー	PZL	¥5,800	やのまんゲームズ	
2月28日(金)	■NBA JAM エクストリーム	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	新・海底軍艦 ～鋼鉄の孤独～	SLG	¥6,800	アスキー	
	■首都高バトル'97	RCG	¥5,800	イマジニア	
	★ふしぎの国のアンジェリーク	ETC	¥5,800	光栄	
	■パネルティアストーリー～ケルンの大冒険～	RPG	¥6,200	翔泳社	
	■SEGA AGES/メモリアルセレクション	ETC	¥4,800	セガ	
	■mr. BONES	ACT	¥5,800	セガ	
	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	SPT	¥6,800	T&Eソフト	
	■天地無用!連鎖必要	PZL	¥6,800	パイオニアLDC	
	優駿 ～クラシックロード～	SLG	¥5,800	ビクター/ビクター ソフト	
2月下旬	■DOOM	ACT+STG	¥5,800	ソフトバンク	
	■超FLAPPY	PZL	¥5,800	デービーソフト	
2月予定	逆鱗弾	STG	¥5,800	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	
	■ウルフファング ～空牙2001～	STG	¥5,800	エクシングエンタテインメント	
	■大戦略 STRONG STYLE	SLG	¥6,800	OZクラブ	
	★AMOK	STG	¥5,800	光栄	
	■アドヴァンストV.G.(初回限定版)	FTG	¥9,800	TGL	
	続ぐっすんおよよ	PZL	¥5,800	バンプレスト	
	■CRITICOMTM ザ・クリティカルコンバット	FTG	¥5,800	ビック東海	
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	¥3,800	ビデオシステム	

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
3月7日(金)	WORMS(ワームズ)	SLG	¥5,800	アイマックス	
	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	¥5,800	コナミ	G
	■機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	STG	¥4,800	バンダイ	T
	■オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	AVG	¥6,800	BMGジャパン	
3月20日(木)	★実況パワフルプロ野球'97(仮)	SPT	¥5,800	コナミ	
3月28日(金)	■パズルボブル3	PZL	¥5,800	タイトー	
	スチームハーツ	STG	価格未定	TGL	
	ファーランドストーリー2(仮)	SLG	価格未定	TGL	
3月上旬	■超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	STG	¥6,800	バンダイビジュアル	
3月下旬	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	ETC	¥6,800	データイースト	
	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	SPT	価格未定	NET YOU(ネッチュー)	
	■機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	STG+ACT	¥6,800	バンダイ	
3月予定	太平洋の嵐2	SLG	価格未定	イマジニア	
	★X2	STG	¥5,800	カプコン	
	★サイバーボッツ(超限定版)	FTG	¥7,800	カプコン	
	■サイバーボッツ(通常版)	FTG	¥5,800	カプコン	
	爆れつハンターR	RPG	¥5,800	キングレコード	
	フィッシング甲子園II	SPT	¥6,800	キングレコード	
	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG+RPG	¥6,800	グラムス	
	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	価格未定	コナミ	
	神凰拳	FTG	価格未定	ザウルス	
	★プラドルDISC 特別編 コギャル大百科	ETC	¥3,800	Sada Soft	
	■実戦パチンコ必勝法!TWIN	ETC	¥5,800	サミー工業	
	■わくわく7	FTG	¥5,800	サンソフト	
	★わくわく7(RAM同梱版)	FTG	¥7,800	サンソフト	
	★ゲーム天国 極楽パック	STG	¥7,800	ジャレコ	
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ACT	価格未定	ジャレコ	
	■ファンタステップ	AVG	¥5,800	ジャレコ	M
	WARA2WARS 激闘!軍団バトル	SLG	価格未定	翔泳社	
	■卒業クロスワールド	AVG	¥5,800	小学館プロダクション	
	★サクラ大戦 花組対戦コラムス	PZL	¥5,800	セガ	
	■SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	価格未定	ティー・イー・エヌ研究所	
	■スカルファング ～空牙外伝～	STG	¥5,800	データイースト	
	■ドラゴンマスターシルク	RPG	¥6,800	データム・ポリスター	
	★プラネットジョーカー	STG	¥5,800	ナグザット	
	マジカルホッパーズ	ACT	¥6,800	バンダイ	
	■GRANDREAD	SLG	価格未定	バンプレスト	
	DREAM SQUARE 山田まりや	ETC	¥3,800	ビデオシステム	
	ザ・コンビニ	SLG	¥5,800	ヒューマン	
	スタンバイSay You!	SLG+AVG	¥5,800	ヒューマン	
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG+RCG	¥5,800	メディアクエスト	
	■ANEARTH FANTASY STORIES THE FIRST VOLUME	RPG	¥5,800	メディアワークス	
4月18日(金)	■雀帝 Battle Cos-Player	ETC	¥6,800	ダイキ	
4月下旬	麻雀青天井	ETC	¥5,800	毎日コミュニケーションズ	
	御意見無用 -Anarchy in the NIPPON-(仮)	FTG	¥5,800	メディアミューズ	
	★Casper -キャスパー-	PZL	¥5,800	インタープレイ	
	■ブラック ドーン	STG	¥5,800	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	
	■actua Golf	SPT	¥5,800	ナグザット	
4月予定	クロウ:シティオブエンジェルス	ACT	¥5,800	アクレイムジャパン	
5月9日(金)	フリートークスタジオ マリの気ままなおしゃべり	AVG	¥5,800	メディアエンターテイメント	
春予定	ファンタムズ	AVG	価格未定	アウトリガー工房	
	メックウォリア2	STG	価格未定	アクティビジョン・ジャパン	
	■アイアンブラッド	FTG	¥5,800	アクレイムジャパン	

※ゲームタイトルの前に★がついているものは、今号からラインナップに加わったものです。
■がついているものは前号の発売予定に変更があったものです。

対応機器
●M…マウス
●G…バーチャガン
●6…マルチプレイヤー6
●T…ツインスティック
●R…拡張RAM

表内の略語
●ACT………アクション
●A・RPG…アクション ロールプレイング
●AVG…… アドベンチャー
●FTG………格闘
●PZL…… パズル
●RCG……レース
●RPG……ロールプレイング
●SLG……シミュレーション
●SPT…… スポーツ
●S・RPG… シミュレーション・ロールプレイング
●STG………シューティング
●ETC……… その他

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
	ドラゴンハート	ACT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	ナイスショット	SPT	¥5,800	アクレイムジャパン	
	マジック:ザ・ギャザリング	???	¥5,800	アクレイムジャパン	
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	AVG	価格未定	アスク講談社	
	デザエモン(仮)	ETC	価格未定	アテナ	
	エルフを狩るモノたち(仮)	AVG	価格未定	アルトロン	
	ジーベクター	STG	価格未定	伊藤忠商事	
	メタルスラッグ	ACT+STG	価格未定	SNK	
	スレイヤーズ(仮)	S・RPG	価格未定	角川書店	
	魔法学園ルナ!	RPG	価格未定	角川書店/ESP	
	★バイオ ハザード	AVG	¥5,800	カプコン	
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	¥7,800	キングレコード	
	GRANDIA	RPG	価格未定	ゲーム アーツ	
	★アンジェリーク Special2	SLG	¥7,800	光栄	
	★ゲーム日本史 〜革命児 織田信長〜	ETC	¥6,800	光栄	
	★ゲーム日本史 〜天下人 秀吉と家康〜	ETC	¥6,800	光栄	
	★三國志孔明伝	SLG+RPG	¥7,800	光栄	
	★ダークハンター 〜上 異次元学園〜	ETC	¥6,800	光栄	
	★ダークハンター 〜下 妖魔の森〜	ETC	¥6,800	光栄	
	★大航海時代II	SLG+RPG	¥6,800	光栄	
	★提督の決断III	SLG	¥7,800	光栄	
	真髄・碁仙人(仮)	ETC	¥8,900	J・ウイング	
	ぷるるん!シェイプUPガールズ	PZL	価格未定	J・ウイング	
	フェイクダウン(仮)	ACT+AVG	価格未定	スパイラルネット	
	■コマンド アンド コンカー	SLG	¥6,800	セガ	
	★ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	価格未定	セガ	
	★グレイテストナイン'97	SPT	価格未定	セガ	
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	AVG	価格未定	セガ	
	★ビクトリーゴール'97	SPT	価格未定	セガ	
	GAME-WARE Vol.4	ETC	価格未定	ゼネラル・エンタテイメント	
	★NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ETC	価格未定	ソネット コンピュータエンタテイメント	
	■クレイジーイワン	STG	¥5,800	ソフトバンク	
	エーベルージュ	SLG	価格未定	タカラ	
	D-XHIRD	FTG	価格未定	タカラ	
	GO!GO!GOAL(仮)	SPT	価格未定	テクモ	6
	デジタルアンジュ 〜電脳天使SS〜	AVG	価格未定	徳間書店インターメディア	
	英雄志願〜Gal Act Heroism〜	RPG	¥6,800	マイクロキャビン	
	CROC!仮)	ACT+AVG	価格未定	メディアクエスト	
	ゼロヨンチャンプ DooZy J Type-R	RCG+SLG	価格未定	メディアリング	
	REAL SOUND(仮)	ETC	¥6,800	ワープ	
7月予定	GUILTY GEAR	FTG	¥5,800	アークシステムワークス	
夏予定	X-MEN VS.STREET FIGHTER	FTG	価格未定	カプコン	
	★虹色の青春 〜ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1〜	AVG	価格未定	コナミ	
	RIVEN The Sequel to MYST	AVG	価格未定	サンソフト	
	幻の魚 The Phantom Fish	SLG	価格未定	ソフトオフィス	
	タンク(仮)	ACT	価格未定	BMGジャパン	
	レイヤーセクションII(仮)	STG	価格未定	メディアクエスト	
9月予定	ファンズ・フォルム(仮)	AVG	価格未定	日本エムエムアイテクノロジー	
97年予定	Jリーグ エキサイトステージ V1	SPT	価格未定	エポック社	6
	エンジェル グラフィティ(仮)	SLG	価格未定	ココナッツジャパン エンターテイメント	
	モトクロス(仮)	RCG	価格未定	ココナッツジャパン エンターテイメント	
	ガーディアンフォース	STG	価格未定	サクセス	
	コットン2	STG	価格未定	サクセス	
	フォトジェニック	SLG	価格未定	サンソフト	
	RENSA -恋鎖-	PZL	¥5,800	シグナルライト	
	BAROQUE	RPG	価格未定	スティング	
	My dream 〜On Airが待てなくて〜	SLG	価格未定	日本クリエイト	
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTEL	A・RPG	価格未定	パイオニアLDC	
	■HERC'S ADVENTURES	RPG	¥5,800	BPS	

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応
発売日未定	■紫炎龍	STG	価格未定	童	
	パチンコ倶楽部	ETC	価格未定	I.S.C.	
	囲碁	ETC	¥6,800	アスキー	
	ダービースタリオン(仮)	SLG	価格未定	アスキー	
	ウェルカムハウス	AVG	価格未定	イマジニア	
	ぱにっくちゃん	AVG	価格未定	イマジニア	
	プロピンボール	ETC	価格未定	イマジニア	
	★デザイア	AVG	価格未定	イマジニア	
	BLAM!マシーンヘッド	STG	¥5,800	ヴァージンインタラクティブエンターテイメント	
	■真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	¥6,800	SNK	
	センチメンタルグラフティ	SLG	価格未定	NECインターチャネル	
	卒業S	SLG	¥6,800	NECインターチャネル	
	同級生2	AVG+RPG	価格未定	NECインターチャネル	
	モンスターメーカー・ホーリーダガー	SLG	¥6,800	NECインターチャネル	
	下級生	AVG	価格未定	エルフ	
	ドラゴンナイト	RPG	価格未定	エルフ	
	■新テーマパーク	SLG	¥5,800	EAV	
	★スーパーアドベンチャーロックマンEpisode1『月の神殿』	AVG	価格未定	カプコン	
	★スーパーアドベンチャーロックマンEpisode2『死闘!ワイリーナンバーズ』	AVG	価格未定	カプコン	
	★スーパーアドベンチャーロックマンEpisode3『最後の戦い!!』	AVG	価格未定	カプコン	
	マーヴル・スーパーヒーローズ	FTG	価格未定	カプコン	
	ロックマンX4	ACT	価格未定	カプコン	
	ルナ エターナルブルー	RPG	価格未定	ゲーム アーツ	
	ときめきミュージックCD2(仮)	ETC	価格未定	コナミ	
	現代大戦略Strikes(仮)	SLG	価格未定	システムソフト	
	HOUSING	ETC	価格未定	スーパーソフトウェア	
	HOUSING CATALOG	ETC	価格未定	スーパーソフトウェア	
	スカイターゲット	STG	価格未定	セガ	
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	FTG	価格未定	セガ	
	バーチャファイター3	FTG	価格未定	セガ	
	ハート オブ ダークネス	ACT	価格未定	セガ	
	マンクスTT	RCG	価格未定	セガ	
	ラストブロンクス/東京番外地	FTG	価格未定	セガ	
	■ヴォイス ステーション Part.1	ETC	価格未定	ソネット コンピュータエンタテイメント	
	東京SHADOW	AVG	価格未定	タイトー	
	怪盗セイント・テール	AVG	¥6,800	トミー	
	シルエットミラージュ	ACT	価格未定	トレジャー	
	東京立身出世伝(仮)	SLG	¥5,800	ナグザット	
	もってけたまごSPECIAL(仮)	ACT	価格未定	ナグザット	
	レクイエム(仮)	RPG	価格未定	日本アートメディア	
	テラクレスタ3D	STG	¥5,800	日本物産	
	カオスシード	S・RPG	価格未定	ネバーランドカンパニー	
	汽船海賊	RPG	価格未定	ネバーランドカンパニー	
	大江戸ルネッサンス	SLG	価格未定	パック・イン・ビデオ	
	銀河お嬢様伝説ユナ3 〜ライトニングエンジェル〜	SLG+AVG	価格未定	ハドソン	
	エアーコマンダー	SLG	¥5,800	バンプレスト	
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	価格未定	バンプレスト	
	スワッグマン	ACT	価格未定	ビクター/ビクター ソフト	
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	価格未定	ビクター/ビクター ソフト	
	MARICA 〜真実の世界〜	RPG	¥5,800	ビクター/ビクター ソフト	
	バブルシンフォニー	ACT	価格未定	ピング	
	ボディーバイオニクス〜驚異の小宇宙 人体	ACT	¥5,800	メディアクエスト	
	RAYMAN2	ACT	価格未定	ユービーアイソフト	
	スタートリング・オデッセイI ブルーエボリューション	RPG	価格未定	レイ・フォース	
	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	RPG	価格未定	レイ・フォース	
	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	RPG	価格未定	レイ・フォース	

電撃SEGA EX 4月号は 2月21日㊎発売!

次号の内容は

超期待作『バイオハザード』の続報を始め、新作特報が大集合！『天外～』や『EVE』など攻略も大充実だ!!

乞うご期待!

ライター募集

「電撃SEGA EX」ではゲームライターを募集しています。応募される方は履歴書とゲームの紹介文（800字程度）を「ライター募集係」まで送って下さい。

なお、応募資格は
①自宅から御茶ノ水まで1時間程度
②18歳以上の方（高校生不可）
とさせていただきます。

また、応募原稿は返却いたしません。面接する方のみ2カ月以内にご連絡させていただきます。

応募、お手紙のあて先は

〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館

電撃SEGA EX編集部
「○○○」係

電撃SEGA EX 3月号
1997年3月1日発行　定価540円（税込）
※SEGA及びSEGA SATURNはセガエンタープライゼスの商標です

■発行人／染谷恵司
■編集長／長谷川真
■発行所／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
（編集部）03-5281-5226　（広告部）03-5281-5205
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2-9
（営業部）03-5280-7550
■印刷所／大日本印刷
■雑誌コード／06381-03

STAFF

■編集長　長谷川真
■副編集長　甲田秀昭
■デスク　中村敏彦
■編集　飯岡富士男、今井利信、山下博人、関根望
■編集協力　佐伯憲司(MULTIPLIES)、吉岡悟、橋本理恵子、日比野清隆、Kライターズクラブ、Brain Busters（高岡昌己）、超音速、竹内　規博、藤井幹順、岡田幸生
■編集補助　柴田亜希子、篠崎明彦、金巻朋子
■ライター　小峯徳司、中村泰宏、豊島秀介、佐々木麻里菜、安部理一郎、中里一雅、長谷川雅宏、佐藤裕志、森一将、竹内拓也、清水拓、須々木了三、佐々木留香、河原弘、山田英治、野村一真、千木良章、高橋章輔、松崎豊
■デザイン　ヴァバ盛岡、羽沢組、シンプリィ、マイクロフィッシュ、12to12、杉田デザイン・オフィス、渡辺宏一、斉藤和代、小松崎祐子、渡辺美幸、市川正美、風間芳子、大平由美子
■カメラマン　林久平、中村英良、江尻宏明、日野道生、真下裕、外崎久雄

日々是平穏　編集後記

「お久しぶり、前編集長の塚田です。1月31日に電撃王から超ムフフな増刊『電撃姫』が出ます。美少女ゲームの美味しいトコ…」何だよお前は、人の編集後記に勝手に入ってくんな！　「お前こそ何だ！　途中なのに、邪魔しやがって！」うるせえこのデブ、カミさんにあの店の事バラすぞ「げ、はせちゃ～ん、頼むよ、今度また連れてくからさぁ」あ、そう。みんな、電撃姫ってすごいらしいぜ、2冊ずつ買おう！　は

現在12月20日。クリスマス直前で世間はうかれているようですが、編集部は殺人的な忙しさです。毎日、印刷所さん、写植屋さんに怒られてます。ごめんなさい、反省はしてるんです。毎年ですが。　K

'97年、ゲーム業界の気になること！①SS版『VF3』の発売日は？　②『DQⅦ』のプラットホームは？　③N社のSSソフトが発売？　番外・電セガの隔週化は？☜コレ一番の注目（笑）。　中

来月中旬に登場予定である、BABY(♂)の名前を募集中。強く、優しく、賢明でかっこいいというのは、父を見れば明らかなので、そんな名前をぜひ！　採用者には息子をプレゼント…ウソです。　E岡

これを書いている今はまだ12月です。クリスマスは誰と、ドコで、どうしてるのかしら？　編集部の連中と会社で仕事よね。うふふん♡　せめてサンタに敬意を表して赤いパンツで銭湯に行くわ。　㋑

昨年末から、ナイキの「エアペニーⅡ」というスニーカーを探しています。新宿、渋谷などの靴屋で探しましたが、定価で売ってる所が見つかりません（定価じゃないとイヤ）。となると残された道は…。山

今夜中です。明日、六本木のベルファーレで行われる『ときメモ』イベントが楽しみで眠れません。とりあえず、ボクの中にあるしおりちゃんへの劣情がおさまるまで、外を走ってきます。　㋝

はじまり　そして…

ある日、僕の家に17歳の女の子がやって来た。
彼女の顔を見た瞬間、なぜか僕はドキリとした。
「よろしくお願いします」
「よ、よろしく」
僕は彼女の笑顔をまともに見ることができなかった。
その日から、僕と彼女はルームメイトになった。

初回特典は期間限定のW特典付き！

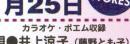
オリジナルキャラクターシール
(W特典用応募券付)

応募券で当たる
豪華オリジナルプレゼント

応募期間「ROOMMATE」発売日から1週間（当日消印有効）

10名様に バレンタインデープレゼント（井上涼子ボイスメッセージテープ付）
20名様に「ROOMMATE」オリジナルセル画
50名様に「ROOMMATE」オリジナルテレカ

◆抽選にもれた方全員に◆「ROOMMATE」オリジナルポストカードセット

♪ROOMMATEイメージソング
「もしもここであなたに会えたら…」

カラオケ・ポエム収録
唄●井上涼子（藤野とも子）
DPDX-5025／¥800(税込)

ドキドキ…、ドキドキ…、
こんな音が心臓から聞こえてくることって
ありそうで意外とないものです。
NECインターチャネルは
こんな音が聞きたい人のために
今年も、良い作品を生み出す努力を続けます。
1997年のNECインターチャネルに
どうぞ、ご期待ください。

今年もよろしくお願いいたします。

NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)
アミューズメントグループ ユーザーサポート受付(03)5440-0763
(月〜金曜日:午後1時〜6時)

Sentimental Graffiti

SEGA SATURN
同級生2
©1997 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY elf
卒業S
Graduation
©1997 NEC Interchannel, Ltd. LICENCED BY HEADROOM

発行人/染谷恵司 編集長/長谷川眞
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5226/編集
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業

T1006381030543

©Media Works 1997/大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 06381-03